
NEU!
BRAVO
Nr. 3 März 1998 DM 4,00
öS 33,00 · sfr 4,10 · Lire 6.200 · hfl 5,00 · bfr 97,00 · sit 530
SCREENFUN
Mehr Spaß am Bildschirm
BRAVO SCREENFUN
Spiele • Software • Hardware • Kino • TV • Online
Im Test: Nintendo 64-Zubehör
JETZT EINSTEIGEN!
Kurs: Baue Deine eigenen Internet-Seiten
SKULL MONKEYS
TETRISPHERE
PERRY RHODAN
CART PRECISION RACING
LUCKY LUKE
Er spielt schneller als sein Schatten
4 Super POSTER
WINTER HEAT
DIDDY KONG RACING: ALLE STRECKEN
LUCKY LUKE
Durchgespielt: Diddy Kong Racing Tomb Raider II

BRAVO SCREENFUN

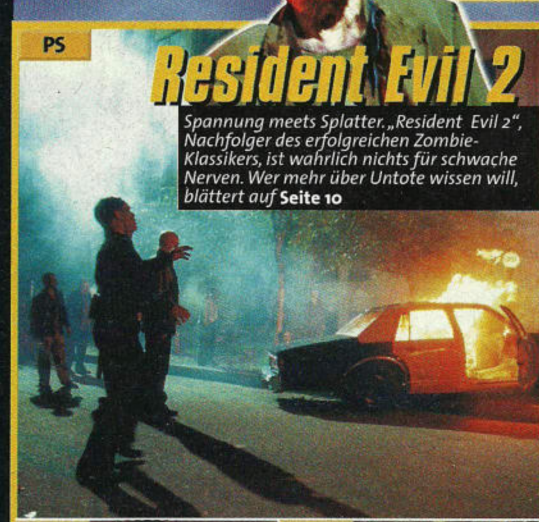
INHALT

ANGESPIELT

CHARTS

CHECK





Spannung meets Splatter. „Resident Evil 2", Nachfolger des erfolgreichen Zombie-Klassikers, ist wahrlich nichts für schwache Nerven. Wer mehr über Untote wissen will, blättert auf **Seite 10**



Homepage im Eigenbau



Mit dem BRAVO SCREENFUN Online-Kurs ist es nicht schwer, eine eigene Homepage zu bauen. Mehr dazu ab ***Seite 96***

Lara Croft und ihre Abenteuer gibt's in diesem Heft gleich zweimal! Den zweiten Teil der ausführlichen Komplettlösung findet Ihr auf ***Seite 52****. Wer wissen will, wie der Werbespot mit Frau Croft entstanden ist, blättert auf* ***Seite 110***

HARDWARE

SOFTWARE

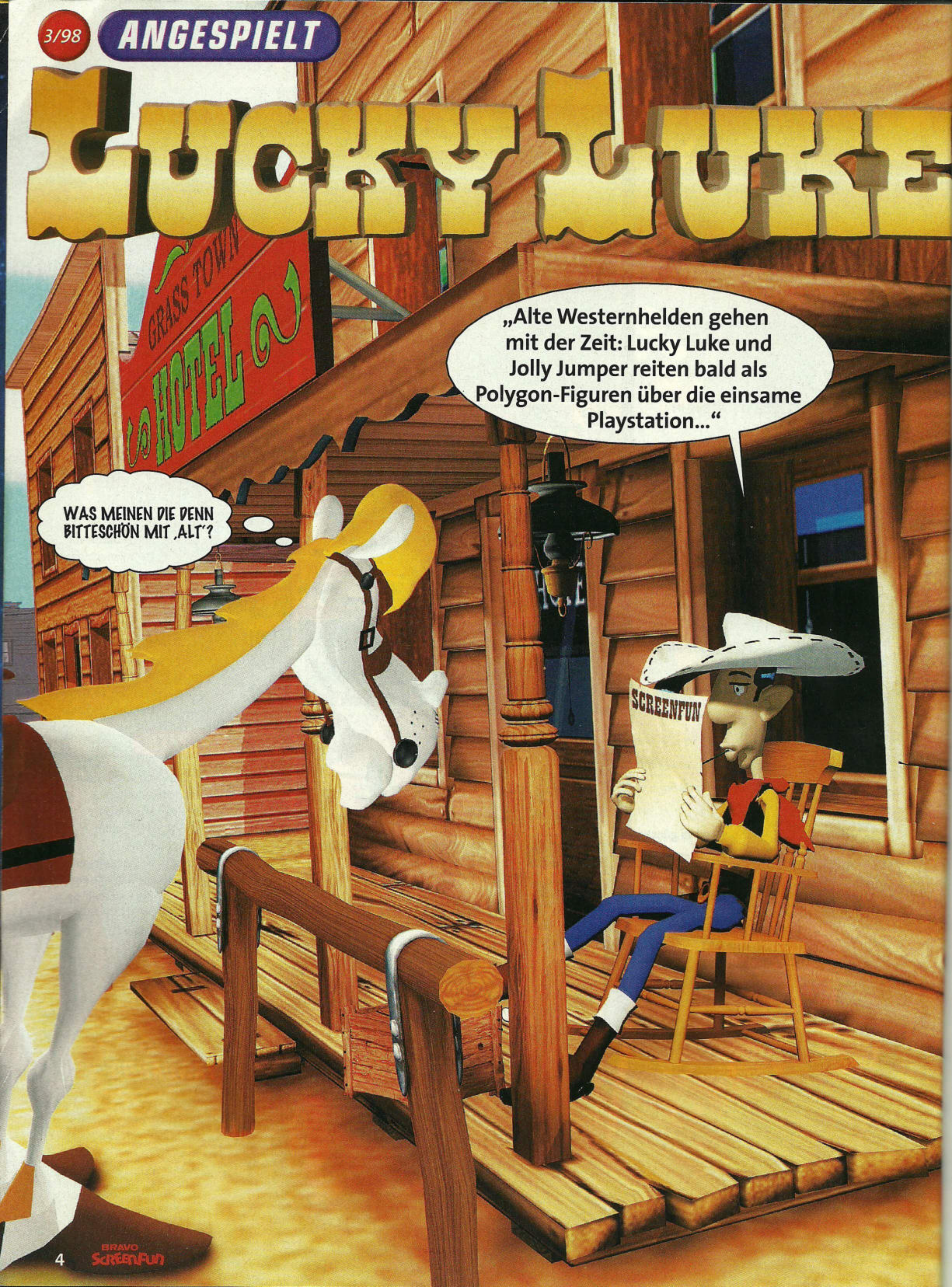
ONLINE

KINO/TV

SPECIAL

STANDARDS

Lucky Luke


GRASS TOWN HOTEL
„Alte Westernhelden gehen mit der Zeit: Lucky Luke und Jolly Jumper reiten bald als Polygon-Figuren über die einsame Playstation...“
WAS MEINEN DIE DENN BITTESCHÖN MIT ‚ALT‘?
SCREENFUN

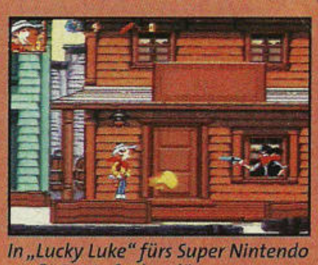


Die Dalton-Bande hockt im Knast und schmiedet Ausbruchspläne…

INFO



Lucky Luke goes PC
Das neue Playstation-Abenteuer ist nicht das erste Videospiel um Lucky Luke. Die französische Spieleschmiede Infogrames („V-Rally") hatte schon auf Gameboy und Super Nintendo erste Wild-West-Erfahrungen sammeln können. Noch dieses Jahr soll die Super-Nintendo-Version, ein klassisches 2D-Jump&Run, auch für den PC erscheinen.



In „Lucky Luke" fürs Super Nintendo mußt Du Aufgaben lösen, zum Beispiel den Bürgermeister befreien









Schock, schwere Not! Die Daltons sind ausgebrochen, und der ganze Westen ist in Aufruhr. Wer fängt sie?



Kurze Zeit später: Da haben sich die paar Extra-Dollar für die Pferde-Lese-Schule doch schon wieder gelohnt. Jolly Jumper sieht den Aushang und alarmiert sofort den uns nur zu gut bekannten einsamen Cowboy…

Cowboys gibt es viele. Billy the Kid, Jesse James, Hondo… Doch es gibt nur einen, der schneller schießt als sein Schatten: Lucky Luke, gelbhemdiger Strahlemann aus Frankreich. Dank Infogrames erleben er und sein treues Pferd Jolly Jumper im April ihr erstes Playstation-Abenteuer. Und das kann sich – soviel sei schon mal vorweggenommen – mehr als sehen lassen.

In diesem Spiel schlüpfst Du in die Stiefel des einsamen Helden. Erstmalig glänzt Luke als Polygonfigur mit 32-Bit-Power auf dem Bildschirm. Dreidimensional und in witzigen, gerenderten Zwischensequenzen jagt er hinter den frisch getürmten Daltons her.

Sein Weg führt ihn durch kleine Westernstädtchen, die trotz 3D-Look noch immer über den Charme der Comiczeichnungen verfügen. Die Playstation-CD hat einiges zu bieten. **Ein verschlafenes Indianerdorf, ein mexikanisches Pueblo und viele andere typische Westernorte gehören zu den 17 Etappen der abenteuerlichen Reiseroute von Lucky Luke.** Im Saloon muß er sich mit bösen Cowboys herumschlagen, und um gut in Form zu bleiben, steht eine Runde Armdrücken mit seinem Pferd (!) auf dem Plan. In einer turboschnellen Lorenfahrt durch einen alten Stollen werden er und der unterbelichtete Hund Rantanplan kräftig durchgeschüttelt.

Einmal wird der Held sogar buchstäblich in die Wüste geschickt. Die Hitze macht ihm derart zuschaffen, daß sich das Bild im Hintergrund verwabbelt und eine Fata Morgana die andere jagt. Dann werden Felsbrocken plötzlich zu Biergläsern, und Kakteen erwachen zum Leben.

Solche Gags findest Du in „Lucky Luke" in jedem Level. **„Wir haben sehr großen Wert darauf gelegt, daß unser Spiel mindestens genauso lustig wird wie ein echtes Lucky Luke-Comic",** sagt Lionel Arnaud, der Producer des Spiels. Dadurch wird das ohnehin schon abwechslungsreiche Jump&Run noch motivierender. Häufig muß Luke zu einer List greifen, um sich über Hindernisse hinwegzusetzen. Seine wahrlich außergewöhnlichen Schießkünste helfen ihm dabei. Er kann zwar nur in fünf verschiedene



Da reitet er wieder! Bereit, allen Gefahren zu trotzen und 17 Levels hinter sich zu lassen, nur um die Daltons einzubuchten



Feige Cowboys, die sich hinter Säcken verstecken, erledigt der 45er Colt



Wo rohe Kräfte sinnvoll walten... Im Saloon geht es mitunter sehr rauh zu



Vorsicht Luke! Bei so einer Holperei kann einem schon mal übel werden



Im dunklen, verlassenen Stollen kommen die Lichteffekte besonders gut zur Geltung



Sieht aus wie Frankensteins Monster, ist aber ein Medizinmann mit Friedenspfeife



Zwei der Daltons stehen am Marterpfahl, aber freu' Dich nicht zu früh






Der digitale Lucky Luke wurde auf sündhaft teuren Workstations erschaffen

Richtungen feuern, aber herumliegendes Metall eignet sich prima, um Querschläger zu erzeugen.

Natürlich zaubern 15 Entwickler so ein Spiel nicht im Handumdrehen. **Seit Mai 1996 werkelt das Team schon an seinem Frühjahrs-Hit.** Selbstverständlich ist den Lucky-Luke-Lizenzgebern wichtig, ihren Star auch in drei Dimensionen gut aussehen zu lassen.

Infogrames einsamer Cowboy besteht aus 500 Polygonen. Die anderen Charaktere, wie Cowboys, Indianer und natürlich Jolly Jumper, sind ebenfalls sehr aufwendig. Diese Liebe zum Detail macht sich auch bei den schönen Animationen bemerkbar. So cool hast Du Lucky Luke bestimmt noch nie einen Saloon betreten sehen. Die Hintergründe fallen durch ihre fröhlichen Farben auf – genau wie in den Comics.

All das wäre nur halb so schön ohne den gelungenen Soundtrack der belgischen Firma Max le Producteur. Mundharmonika- und Banjo-Stücke versetzen Dich direkt von der CD in richtige Wild-West-Atmosphäre. Zudem gibt es in „Lucky Luke" kaum eine Aktion, die nicht von einem lustigen Soundeffekt begleitet wird. Zum Beispiel rülpst die Klapperschlange immer, wenn Luke sie als Trampolin zweckentfremdet.

Wenn alles glatt geht, steht „Lucky Luke" im April in unseren Kaufhäusern. Dann erwartet uns ein ebenso abwechslungsreiches wie innovatives Jump&Run, das den Vergleich mit den erfolgreichen Comics sicher nicht scheuen muß.

PC | PS | N64 | SAT

Lucky Luke
Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene
Start: April '98 | für 1 Spieler
Macher: Infogrames

Kunterbuntes Comic-Jump&Run aus Frankreich, das eine Menge Witz und Charme erwarten läßt

Text: Christian Henning

Interview mit Lucky Luke-Schöpfer Maurice De Bevere (Morris)

***ScreenFun:* Wie finden Sie das Playstation-Debüt von Lucky Luke?**

Maurice De Bevere: Ich bin jedesmal beeindruckt. Vor allem von den gelungenen Animationen. Ganz besonders, wenn Luke gerade aus dem Hintergrund herausläuft, denn es ist sehr schwierig, aus diesem Kamerawinkel eine schöne Animation zu machen.

***?* Wird das Playstation-Spiel die Popularität Ihres Helden noch steigern?**

! Meiner Meinung nach erreicht dieses neue Medium eine neue Fangemeinde, die meinen Helden anders auffaßt. Das soll nicht heißen, daß Comicleser und Videospieler in zwei verschiedenen Welten leben. Sie erleben die Abenteuer unmittelbar mit dem Helden, und das ist gut für Lucky Luke.

***?* Hatten Sie denn überhaupt keine Bedenken, als dieses Projekt gestartet wurde?**

! Nein, denn ich wußte, daß Infogrames schon „Asterix" und die „Schlümpfe" erfolgreich adaptiert hat. Das war für mich wie eine Garantie. Ich habe mich sogar richtig darauf gefreut, das Spiel endlich zu sehen.

***?* Und wie gefällt es Ihnen als dem „Vater" von Lucky Luke?**

! Alles ist genauso wie in meinen Comics. Vor allem die Persönlichkeit der Charaktere wurde exzellent übernommen.

***?* Haben Sie kein seltsames Gefühl, wenn Lucky Luke seine neuesten Abenteuer unter der Regie der Spieler bestreitet – also sozusagen ohne Sie?**

! Es ist wirklich eine andere Herangehensweise. Der Spieler entscheidet für mich, was Lucky Luke tun soll. Er identifiziert sich komplett mit seinem Helden. Ich glaube, wenn die Videospiel-Adaption von schlechter Qualität wäre, hätte ich Angst gehabt, die Figur zu verlieren. Doch das ist absolut nicht der Fall.

***?* Die meisten Comic-Zeichner träumen davon, ihre Figur einmal in einem Videospiel zu sehen. Ist es für Sie auch ein Traum?**

! Ein Traum? Es ist eine Weihe!

The Dark Project



Haltet den Dieb! In „The Dark Project" wird geklaut, was das Zeug hält.

Harmlos: Die normalen Wachen sind leichte Gegner. An ihnen kannst Du das Heranschleichen prima üben

Gefährlich: Dieser untote Ritter schwingt die Klinge

Undurchschaubar: Der alte Mönch weiß vielleicht mehr, als er Dir sagt

Bloß nicht auffallen, lautet die Devise in „The Dark Project". In diesem Spiel übernimmst Du nämlich die Rolle eines Diebes, der im Mittelalter nachts durch dunkle Gassen schleicht und sich tagsüber höchstens mal für einen Taschendiebstahl blicken läßt. Dann wirst Du von einem mysteriösen Edelmann angeheuert, um ein Artefakt vom „Order of the Hammer" zu stehlen. „Nichts leichter als das", denkst Du Dir, aber dieser geheimnisvolle Orden ist alles andere als eine friedliebende Gemeinde. Prompt stolperst Du in eine Welt voller Monster, und bevor Du Dich versiehst, liegt das Schicksal der Welt in Deiner Hand. Nur mit Pfeil und Bogen bewaffnet, kämpfst Du gegen den Obermotz des Ordens, Constantine, und seine Schergen. Diese bestehen aus Zombies, Dämonen und Mutanten, die zum Teil nur mit Magie oder verzauberten Waffen zu besiegen sind.

Looking Glass – bekannt geworden durch beide „Ultima Underworlds" und „System Shock" – legt großen Wert auf eine glaubhafte Spielumgebung und die künstliche Intelligenz der Gegner. Wächter stehen nicht einfach dumm rum und lassen sich abschießen, sondern gehen erstmal in Deckung oder rufen ihre Kumpels zu Hilfe. Die NPCs – die Charaktere, die nicht vom Spieler kontrolliert werden, aber auch keine Gegner sind – reagieren vernünftig. Wenn ein Kampf ausbricht, machen sie sich aus dem Staub oder verstecken sich, bis die Luft wieder rein ist. Auch die Objekte in der Spielumgebung können logisch eingesetzt werden. „Es gibt mehrere Wege ein Rätsel zu lösen", erklärt Designer Greg LoPiccolo (siehe Interview). „Ein starker Charakter kann beispielsweise eine Tür aufbrechen und sich den Weg freischießen. Er kann aber auch zur Ablenkung ein Feuer legen, sich schnell in das Haus schleichen und unerkannt wieder entkommen. Die Methode bleibt dem Spieler überlassen."

„The Dark Project" ist nicht nur ein Action-, sondern auch ein Rollenspiel. Dein Spielcharakter gewinnt ständig an Erfahrung und lernt neue Techniken. So verbessert man mit der Zeit seine Fähigkeiten in allen Bereichen. Schlösser werden schneller geknackt, Pfeile finden zielsicher den Gegner, und selbst erfahrene Wächter stieren ahnungslos ins Dunkle, während man sich an ihnen vorbeischleicht. Diese Werte werden jedoch nicht in einem Statistikbildschirm erfaßt. „Der Spieler merkt von selber, wenn er besser wird", meint Greg.

Looking Glass plant mindestens 20 große Levels, die für zirka 100 Stunden Spielzeit sorgen werden. Alle gängigen 3D-Karten werden unterstützt. Im Multiplayer-Modus können bis zu acht Spieler gemeinsam spielen. Im „Theftmatch" gewinnt, wer am meisten klauen kann. Das Spiel wird im Sommer dieses Jahres erscheinen. Der Titel wird höchstwahrscheinlich nur noch „Dark" lauten.

Text & Interview: Markus Krichel

Die menschlichen Krieger des Hammer-Ordens sind gefährlich

Mit viel Licht und Details, wie diesem Fenster, wird Atmosphäre erzeugt

Für Rätselfreunde: Im Maschinenraum gibt es immer einiges zu tun

Wachen sind nur im Rudel mutig

Drei Zombies auf einen Haufen lassen selbst den geschicktesten Dieb vor Angst zittern

Interview mit Greg LoPiccolo

Greg LoPiccolo, der Designer von „The Dark", weiß, wie man einen Hit produziert. In den Achtzigern landete er mit den Songs der alternativen Rockgruppe „The Tribe" in den amerikanischen Hitparaden. Diesen Erfolg will er nun auch auf Computerspiele übertragen.

ScreenFun: Wie bist Du von der Rockmusik zum Spieldesign gekommen?

Greg: Ich habe vor vier Jahren die Musik für „System Shock" komponiert und hatte einen Riesenspaß damit. Als Looking Glass mir vor einem Jahr einen Job als Designer anbot, habe ich sofort zugesagt.

ScreenFun: Hast Du vorher schon Erfahrung als Designer gesammelt?

Greg: Eigentlich nicht. Nach „System Shock" habe ich an der Musik und den Soundeffekten für „Terra Nova" und „Flight Unlimited" gearbeitet. In dieser Zeit arbeitete ich eng mit den Designern zusammen. So habe ich mir nach und nach diese Kenntnisse angeeignet.

ScreenFun: Haben die Musik- und Spiele-Industrie vieles gemeinsam?

Greg: Die Spiele-Industrie ist heute wie die Musikindustrie vor 20 Jahren. Man kann experimentieren und neue Stilrichtungen entwickeln. Irgendwie ist das Pionierarbeit. Obwohl bei den großen Firmen mittlerweile auch schon vieles nach Schema abläuft.

ScreenFun: Und wie geht es nach „Dark Project" für Dich weiter?

Greg: Ich hab da schon einige Ideen, die mit der gleichen Game Engine umgesetzt werden können. Ein Spiel in der Art wie „Ultima Underworld" würde mir Spaß machen.

Weiblich: Dieser Demon hat statt Händen lange, scharfe Klingen

Designers Tagebuch

Tim Stellmach, leitender Designer von „The Dark Project", hält seine Erlebnisse mit dem Spiel im Internet fest (*www.lglass.com*). Hier eine Kostprobe: *„Wir hatten diese Woche den ersten Selbstmord. Es war einer unserer computergesteuerten Gegner. Er hat gerade ein neues Physikmodell für sein Schwert bekommen und schwang es vor lauter Aufregung mit mächtiger Gewalt. Er stellte sich ungeschickt an, traf sich selbst und kippte glatt um. Ich liebe diese Phase eines Projektes, weil die Programmfehler so viel unterhaltender werden."*

Monster haben in der Regel keine Waffen, aber überdimensionale Beißer und Klauen

Noch ein kleiner Fehler oder ein Feature? Dieser Charakter hat sich mit seinem Schwert selbst getötet

Deine Hauptwaffe im Spiel ist der Bogen – ob ein Schwertkampf integriert wird, ist fraglich

PC | PS | N64 | SAT

The Dark Project
Action-Rollenspiel

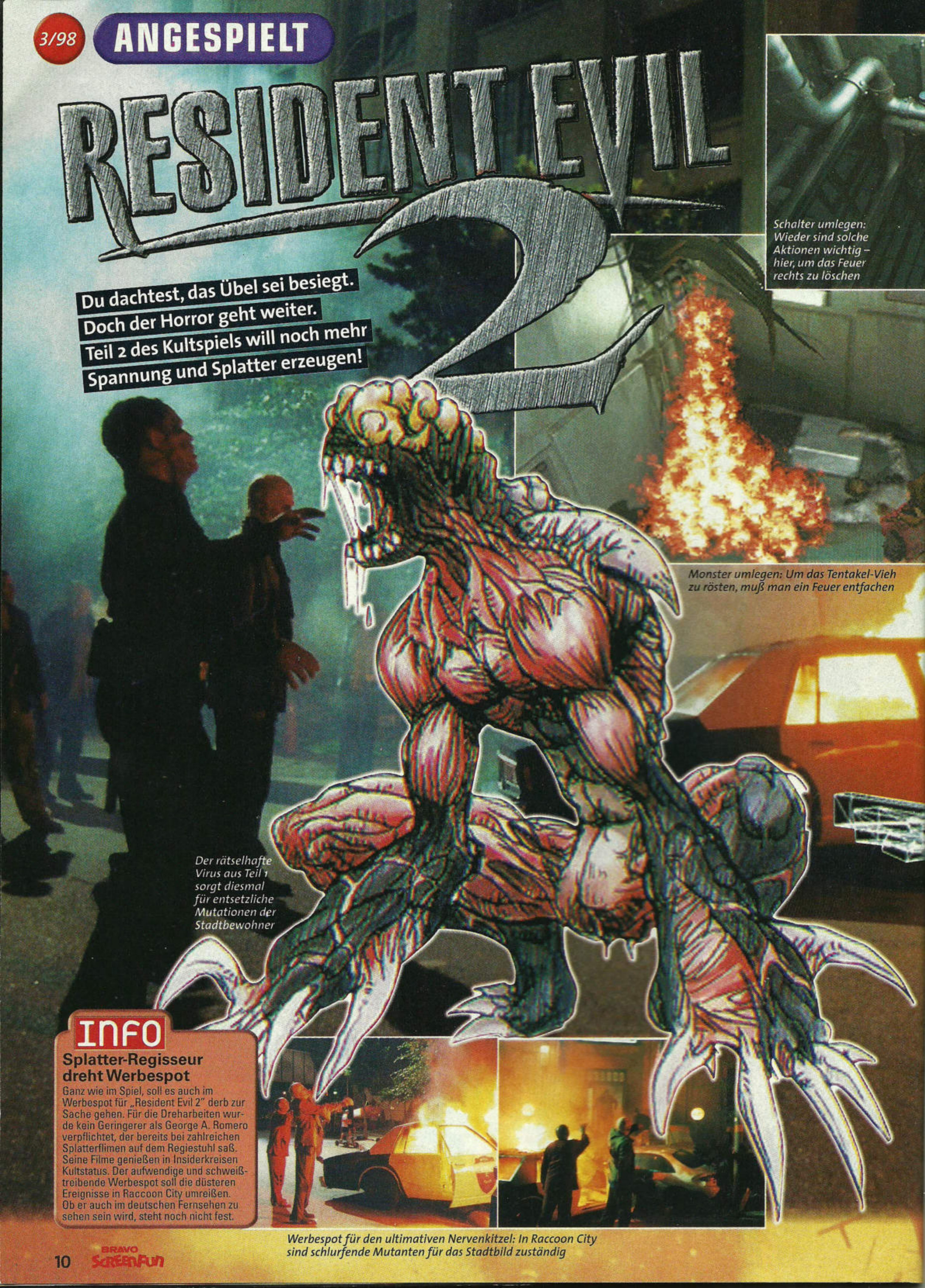
Start: Sommer '98 | für 1 bis 8 Spieler

Macher: Looking Glass/EIDOS

Ein 3D-Spiel ohne Maschinenpistolen und Kettensägen. Köpfchen und lange Finger sind hier gefragt!

RESIDENT EVIL 2

Du dachtest, das Übel sei besiegt. Doch der Horror geht weiter. Teil 2 des Kultspiels will noch mehr Spannung und Splatter erzeugen!



Schalter umlegen: Wieder sind solche Aktionen wichtig – hier, um das Feuer rechts zu löschen

Monster umlegen: Um das Tentakel-Vieh zu rösten, muß man ein Feuer entfachen

Der rätselhafte Virus aus Teil 1 sorgt diesmal für entsetzliche Mutationen der Stadtbewohner

INFO

Splatter-Regisseur dreht Werbespot

Ganz wie im Spiel, soll es auch im Werbespot für „Resident Evil 2" derb zur Sache gehen. Für die Dreharbeiten wurde kein Geringerer als George A. Romero verpflichtet, der bereits bei zahlreichen Splatterflimen auf dem Regiestuhl saß. Seine Filme genießen in Insiderkreisen Kultstatus. Der aufwendige und schweißtreibende Werbespot soll die düsteren Ereignisse in Raccoon City umreißen. Ob er auch im deutschen Fernsehen zu sehen sein wird, steht noch nicht fest.

Werbespot für den ultimativen Nervenkitzel: In Raccoon City sind schlurfende Mutanten für das Stadtbild zuständig



Bitte lächeln: Im Werbespot zum Spiel haben die Monster damit kein Problem

Einfach nicht umzulegen: Der Golem erneuert sich selbst und taucht immer wieder auf

Eiseskälte: Durch diesen Raum muß Claire schnell durchrennen

Detaillierte Drahtgitter-Modelle zeigen, aus wie vielen Polygonen die Charaktere bestehen

Erinnerst Du Dich an die rätselhaften Todesfälle in Raccoon City? Zwei Monate sind vergangen, seit Jill Valentine und Chris Redfield, die letzten überlebenden Helden einer Spezialeinheit, gegen bizarre Wesen kämpften und schließlich siegten. Damals war das Gelände um ein abgelegenes Herrenhaus der Schauplatz des Grauens. Doch diesmal ist die Bedrohung viel ernster... und näher!

Fans düsterer Horror-Adventures und gruseliger Schockeffekte dürfen schon die Playstation warmlaufen lassen, denn der zweite Teil des Klassikers „Resident Evil" erscheint bald. Er spielt diesmal in Raccoon City selbst. Wie es sich für eine ordentliche Fortsetzung gehört, wurden dafür nicht nur ein paar neue Räume und Gegner designt – wie in „Resident Evil – Director's Cut" – nein, das gesamte Spiel wurde komplett überarbeitet.

„Resident Evil 2" besteht aus zwei CDs. Für jeden der beiden Hauptcharaktere ist eine davon bestimmt. Du entscheidest Dich bei Spielbeginn für eine CD und damit zwischen dem jungen Polizisten Leon Kennedy und Claire, der Schwester von Chris Redfield.

Während Claire nach ihrem verschollenen Bruder sucht, freut sich Leon auf seinen ersten Arbeitstag in Raccoon City. Doch kaum gelangen die beiden in die Stadt, wird ihnen die Laune nachhaltig verdorben: Seltsam blasse Menschen, die aussehen, als hätten sie zuviel Fast-Food gegessen, schlurfen durch die leergefegten Straßen. Keinen verbalen Argumenten zugänglich, wollen diese Zombies offenbar nur eines: Nahrung in Form von Leon und Claire.

Nun übernimmst Du das Geschick des von Dir ausgewählten Helden – vorerst! Denn wenn Du „Resident Evil 2" das erste Mal durchgespielt hast, kannst Du mit dem gespeicherten Spielstand die zweite CD einlegen und in die Rolle des anderen Charakters schlüpfen. **Dann rächt es sich, wenn Du bereits alle Waffen und Munition eingesammelt hast. Denn das zweite Durchspielen läuft zeitlich parallel zum ersten Handlungs-Durchgang ab.** Aber Du entdeckst auch neue Räume und Gegner und erhältst weitere Hinweise, die Dich des Rätsels Lösung näher bringen: Wie konnte sich der schreckliche Virus aus „Resident Evil" erneut ausbreiten? Wer steckt dahinter?

Doch bis zum Finale (und einem Bonusspiel mit einem neuen Charakter!) werden etliche Stunden voller Gänsehaut, Angstschweiß und hochgetriebenem Adrenalinspiegel vergehen. **Im Gegensatz zum ohnehin schon komplexen Vorgänger wurden „Resident Evil 2" ein riesiges Areal und vielschichtige Spielelemente spendiert.** Dank eines neuen Kompressionsverfahrens ist es möglich, mehr Daten (sprich Räume und Bilder) mit einem Ladevorgang in den Hauptspeicher der Playstation zu holen. Somit verkürzen sich die Ladezeiten, was dem Spielfluß sehr zugute kommt.

Neu ist auch, daß sich Leon und Claire anders bewegen, wenn sie verletzt sind. Während ein fitter Held mühelos durch die düsteren Gänge flitzt, hält sich ein verwundeter Protagonist schon einmal den Arm oder humpelt merklich.

Neben Leon und Claire kannst Du an bestimmten Stellen des Spiels auch noch zwei weitere Charaktere steuern: Ada Wong, eine Frau, die ebenfalls von den Ereignissen überrascht wurde, und Sherry Birkin. Sherry ist die zwölfjährige Tochter des Wissenschaftlers, der... aber halt, zuviel soll noch nicht verraten werden!

„Resident Evil 2" zieht den Spieler schon nach wenigen Sekunden in seinen Bann. Nach einem kinoreifen Render-Vorspann in beeindruckender Qualität erwartet Dich packende Action mit knackigen Rätseleinlagen. **Doch Vorsicht: Für sensible Naturen ist der Nachfolger noch weniger geeignet als Teil 1. „Resident Evil 2" attackiert die Nerven selbst abgebrühter Spieler.** Die derben Splattereffekte liegen teilweise deutlich jenseits der Grenze des guten Geschmacks. Und wenn bis zu sieben Zombies gleichzeitig auf den Spieler zuschlurfen, stellt sich leicht ein Monster-Panik-Effekt ein. Dieser Horror kann prickelnd sein, aber auch quälend.

Derzeit arbeitet Capcom mit Hochdruck an der PAL-Umsetzung dieses potentiellen Sommerhits. Sofern alles glattgeht, wird „Resident Evil 2" ab Anfang Mai für Nervenkitzel sorgen.

Auf dieser Zeichnung sieht Held Leon noch propper aus, doch so bleibt's nicht lange!

PC	PS	N64	Sat

Resident Evil 2
Action-Adventure

Start: Mai '98	für 1 Spieler

Macher: Capcom/Virgin

Ab Mai werden Alpträume wahr: Super-gruseliger Nachfolger, der neue Genre-Maßstäbe setzen wird

Text: Michael Martin

Träge, aber waffenstarrend: ein terranischer Bomber

INFO

Descent 3

Eigentlich stand der Name „Descent" schon seit Anfang 1995 für 3D-Jagden durch finstere Tunnel und Stollen. Ob in „Descent" oder im 1996 erschienenen „Descent 2": Es wurde stets nur in einer Untergrundwelt geschossen. **„Freespace" geht jetzt endlich in den Weltraum, wird aber nicht das einzige „Descent" sein, das an die Oberfläche kommt. Noch in diesem Jahr soll der „echte" dritte Teil der Serie erscheinen.** Die brandneue Engine ermöglicht 65000 Farben, noch mehr Detail und eine stark erweiterte Spielumgebung. Gerüchten zufolge sollen sich diverse Missionen sogar an der Oberfläche abspielen. Vor Weihnachten ist mit „Descent 3" allerdings nicht zu rechnen.


Das erste „Descent 3"-Bild

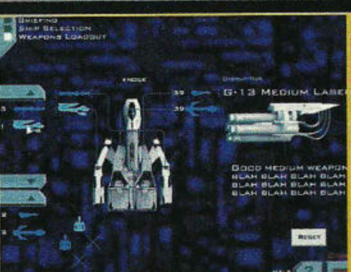
DESCENT: FREESPACE THE GREAT WAR™

Verlaßt die dunklen Minenschächte und Korridore von „Descent"! Jagt in „Descent: Freespace" die außerirdischen Eindringlinge in den Weiten des Weltraums.

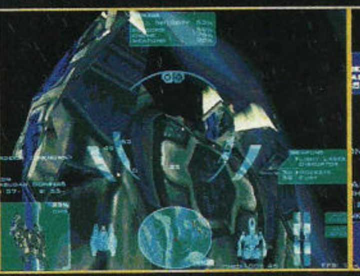
Zu Beginn des Spiels tobt nach wie vor der Krieg gegen die Vasudaner – hier ein vasudanischer Jäger im Fadenkreuz

Der Krieg zwischen den Vasudanern und den Terranern befindet sich mittlerweile im 15. Jahr, und ein Ende ist immer noch nicht in Sicht. Ohne jede Vorwarnung mischt sich plötzlich eine dritte Partei in den Konflikt ein: die Shivaner. Sie beginnen mit wahllosen Angriffen auf die beiden Gegner. Den Terranern und Vasudanern bleibt keine andere Wahl, als sich im Kampf gegen diese neue Bedrohung zu verbünden. Als Spieler schlüpfst Du in die Rolle eines jungen Piloten, der mit seiner Schwadron die Angriffe der Shivaner abwehren muß.

Während die Vasudaner nur die Minenkolonien angriffen, attackieren die Außerirdischen in „Freespace" im offenen Weltraum. **„Descent: Freespace" ist ein klassischer Action-Flugsimulator, der viele Ähnlichkeiten mit „Wing Commander" oder „X-Wing vs. Tie Fighter" aufweist.** Mit „Freespace" versucht Interplay, sowohl von den Stärken als auch den Schwächen dieser beiden Spiele zu profitieren. Bei „Wing Commander" fehlte der Multiplayer-Modus, während in „X-Wing vs. Tie Fighter" die Solospieler vernachlässigt wurden. Interplays Weltraum-Shooter verfügt hingegen über zahlrei-


Hast Du Dir ein Schiff ausgesucht, darfst Du es auch bewaffnen


Explosiv: Ein Gegner zerfällt nach heftigem Beschuß in seine Einzelteile


Gefährlich nah: ein vasudanischer Bomber auf Kollisionskurs


Diese terranische Raumstation will von Dir beschützt werden



Hier kämpfst Du gegen Verräter aus den eigenen Reihen. Sehr schön zu erkennen sind die verwaschenen Sterne aufgrund der schnellen Bewegungen Deines Jägers

Die kleinen Jäger der Vasudaner fliegen schnell, sind aber genauso flott zerschossen

Gigantisch und kaum zerstörbar: Ein kapitaler Sternenkreuzer der Menschen

Im Mission-Briefing wird Dein Auftrag erklärt

Deine Flügelmänner geben per Video-Einblendung Kommentare

Viele vasudanische Raumschiffe haben organische Strukturen

che Multiplayer-Optionen sowie eine durchdachte, dynamische Einzelspieler-Kampagne, die zum wiederholten Durchspielen einladen soll.

Zu Beginn des Spiels kannst Du nur normale Missionen fliegen. **Wenn Du Dich als Pilot bewährt hast, wirst Du mit Auszeichnungen und Beförderungen überschüttet und übernimmst das Kommando über eine eigene Fighter-Schwadron.** Als Mission Commander ist man sowohl für die Auswahl der Schiffe als auch für deren Bewaffnung und die taktischen Anweisungen zuständig. Dann sollte man genau überlegen: Die Gegner reagieren auf intelligente Weise und stellen sich auf die jeweilige Situation ein. Sie lernen schnell und fallen auf denselben Trick niemals zweimal herein.

Eines der Hauptprobleme bei anderen Spielen in diesem Genre besteht darin, daß die Gegner teilweise total unkontrolliert durch die Gegend flitzen und ständig das nächstgelegene Ziel attackieren. So kann ein normaler Pilot in jeder Mission problemlos zehn Feinde pulverisieren. Die Angreifer in „Freespace" hingegen picken sich Deine gefährlichsten Piloten heraus oder konzentrieren sich auf das Schiff mit der größten Feuerkraft. Dagegen hilft nur gezielte Planung und schnelles Reagieren. Deine Flügelmänner gehorchen glücklicherweise den Anordnungen von Dir bedingungslos und halten sich strikt an diese Anweisungen.

Die Handlung ist in drei Kapitel unterteilt, die aus jeweils zehn Missionen bestehen. Ein solcher Auftrag setzt sich wiederum aus mehreren Zielen zusammen und muß daher in Abschnitten geflogen werden. Nicht nur Sieg oder Niederlage, sondern auch die Art, in der die Mission bewältigt wird, hat einen Einfluß auf den weiteren Verlauf der Handlung. Alle Kämpfe werden automatisch aufgezeichnet und können später von Dir analysiert werden. Zwischendurch sieht man gerenderte Videosequenzen, die die Handlung vorantreiben.

Selbst nach 30 Missionen und dem erfolgreichen Beenden der Kampagne muß noch nicht endgültig Schluß sein. Mit FRED (FReespaceEDitor) schaffst Du Solo- und Multiplayer-Missionen nach Deinen Wünschen.

Im Mehrspieler-Modus von „Descent: Freespace" sollen bis zu 16 Piloten in acht anwählbaren Raumschiffen pro Kriegspartei an einem Spiel teilnehmen können. Hier fliegen Du und Deine angeschlossenen Freunde sowohl mit- als auch gegeneinander. Ob ein Deathmatch im All oder ein Teamkampf – Interplay verspricht viele Multiplayer-Modi. Viel Wert legen die Entwickler auf den reibungslosen Spielablauf. Sollte bei einem Spieler zwischendurch die Telefonverbindung unterbrochen werden, übernimmt der Computer dessen Rolle. Nachdem die Verbindung wiederhergestellt ist, steuert er seinen Fighter wieder selbst.

„Freespace" soll schon im April dieses Jahres erscheinen. Um das Spiel dann richtig genießen zu können, benötigst Du mindestens einen 133 MHz Pentium mit einer 3D-Beschleunigerkarte. Über den endgültigen Titel wird bei Interplay noch diskutiert. Bisher lautet er „Descent: Freespace – The Great War".

PC | PS | N64 | SAT

Descent: Freespace
Weltraum-Action

Start: April '98 | für 1 bis 16 Spieler

Macher: Parallax/Interplay

Intelligenter, anspruchsvoller und komplexer als „Wing Commander": Vielleicht der Space-Hit des Jahres

Text: Markus Krichel

HITS DER SPIELW

Topaktuell: Auf der Nürnberger Spielwarenmesse tobte nicht nur der Teddybär. Zwischen Barbie-Puppen und Modell-Eisenbahnen fand SCREENFUN jede Menge interessanter Software-Neuheiten.



Der kleine Gameboy kam am Nintendo-Stand ganz groß raus

„Yoshi's Story" dominierte natürlich das Geschehen

Erfinder der Kamera: H. Tanaka

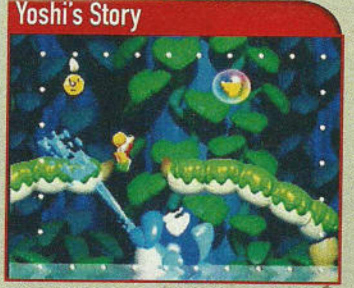
KONAMI

Der Überflieger für die Playstation verspricht **„Metal Gear Solid"** zu werden. In diesem Action-Adventure schlüpfst Du in die Rolle eines Meisterspions. Das neue Werk der „Snatcher"-Erfinder ist noch bis Herbst top-secret.

Metal Gear Solid

„Nagano Winter Olympics" wird in der kommenden SCREENFUN für Playstation und N64 getestet

Yoshi's Story



Ein ausführlicher Test des grafisch exzellenten Miyamoto-Jump&Runs folgt in der kommenden Ausgabe



Banjo & Kazooie

Im Vergleich zu „Mario 64" zeigt das Jump&Run von Rare noch bessere Grafik

The Ocarina of Time



Das neue „Zelda"-Abenteuer war das Highlight der Messe. Mit etwas Glück erscheint das Spiel im Herbst



Sympathieträger: „Banjo & Kazooie"

Gute Nachrichten für alle Gameboy-Fans: Die PocketCamera, die wir in Ausgabe 1/98 vorgestellt haben, soll voraussichtlich im Juli in Deutschland erscheinen. Der witzige Gimmick wird in den Modulschacht des Gameboys gesteckt und verwandelt Dein Handheld in eine digitale Kamera. Jetzt kannst Du (etwas pixelige) Bilder von Deinen Freunden schießen und diese sogar „Mario Paint"-mäßig bearbeiten.

Außerdem kannst Du damit Deine eigenen Musik-Stücke komponieren. Bis zu 30 Bilder lassen sich in der Kamera speichern und sogar zu einem Kurzfilm zusammenschneiden. Als Goodie wurden noch drei kleine Spielchen ins Programm gequetscht. Für ungefähr 100 Mark wird die **„Game Boy Kamera"** zu erwerben sein. Ein weiterer Hunderter wandert bei der Anschaffung des Druckers über den Tisch. Der Erfinder, Hirokazu Tanaka, stellte sein Produkt selbst vor.

Branchenriese Nintendo präsentierte dieses Jahr überraschend viele Neuheiten. Unter den vorgestellten Spielen befanden sich **„Snowboard Kids"** und **„Yoshi's Story"**. Über Yoshi's Abenteuer werden wir ausführlich in der nächsten SCREENFUN berichten.

Außerdem gesichtet: das neue 3D-Jump&Run **„Banjo & Kazooie"**. Rare hat sich mit den „Donkey Kong Country"-Spielen und „GoldenEye 007" zum wichtigsten westlichen Spielemacher für das Nintendo 64 gemausert. „Banjo & Kazooie" hat das Zeug, sogar „Super Mario 64" in die Tasche zu stecken. Spieler von „Diddy Kong Racing" kennen den Charakter Banjo bereits. Der Bär und sein gefiederter Kumpel Kazooie sind für den Spätherbst angekündigt.

Natürlich hatte Nintendo auch selbst für Software-Nachschub gesorgt: Schon im März steht Marios böser Gegenpart Wario in den Startlöchern für sein neues Jump&Run-Abenteuer. **„Wario Land 2"** wird in der nächsten Ausgabe auf Herz und Nieren geprüft.

„Pocket Bomberman" und einige Neuauflagen älterer Spiele vervollständigen das Spiele-Angebot. Die meisten stammen von Disney, wie „Aladdin", „König der Löwen", „Das Dschungelbuch", „Mickey Mouse" und „Die kleine Meerjungfrau". Diese Wiederveröffentlichungen sind speziell auf schmale Geldbeutel zugeschnitten.

ARENMESSE

Sonys Stand: Nicht so bunt wie Nintendos

Sony Computer Entertainment präsentierte eine eindrucksvolle Spielepalette. Das Rennspiel **„Gran Turismo"** (siehe SCREENFUN 2/98) erscheint voraussichtlich im Mai und hat dank einiger Änderungen – es stehen jetzt weit über 250 Autos zur Auswahl! – gute Chancen, das beste Rennspiel für die PlayStation zu werden.

Mit dem kurzweiligen Puzzlespiel **„Kula World"** gibt ein kleines Programmier-Team aus Schweden sein eindrucksvolles Profi-Debüt. „Kula" ist das schwedische Wort für Ball, und um den dreht es sich bei diesem Spiel. Du steuerst einen Wasserball über ein in der Luft schwebendes Gebilde. Ziel ist es, zuerst einen Schlüssel und den Ausgang des Levels zu finden. Unzählige Fallen wie Stacheln und Grillplatten erschweren das 3D-Geschicklichkeits-Spiel.

Kula World

Über 50 Levels: In diesem 3D-Puzzle-Spiel führst Du einen Ball zum Ausgang

„Gran Turismo" wird Dich nicht nur optisch vom Hocker reißen!

Spice World

Auf das interaktive Musikstudio der Spice Girls müßt Ihr noch einige Monate warten

Wenn die CD endlich einmal fertig ist, wird sie um die 60 Mark kosten

Die Dose kommt per Fernbedienung: Lego läßt die Bausatz-Robots los



Den absoluten Messe-Knüller hatte die Firma Lego zu verzeichnen. Die klassischen Legosteine wurden mit Infrarot-, Licht- und Berührungs-Sensoren sowie Motoren aufgepeppt. Damit kannst Du voll bewegliche Roboter bauen, die dann per mitgelieferter PC-Software programmiert werden. **Vom Mars-Rover bis zum „intelligenten" Lego-Eishockeyspieler soll sich mit „Lego Mindstorms" so ziemlich alles bauen lassen, was Herz und Hirn erfreut.** Erfunden wurden die klugen Legos von Professoren der High-Tech-Universität M.I.T. in Boston.

Die Vorfreude auf die heißen Steine wird allerdings durch die Tatsache getrübt, daß sie frühestens zum Jahresende in Deutschland erscheinen sollen. Wir halten Euch auf dem laufenden.



Am Stand von Laguna sorgt vor allem **„Lucky Luke"** für Furore. Mit **„Snowracer '98"** schneit den PlayStation-Usern ein weiteres Wintersport-Spiel ins Haus. Außerdem gibt es ein doppeltes Wiedersehen mit Mega Man: Neben **„Mega Man 8"** präsentiert Capcom seinen Helden in **„Mega Man – Battle & Chase"** erstmals in einem dreidimensionalen Rennspiel im bewährten „Mario Kart"-Stil.

Auf Video konnten sich die Besucher Eindrücke von **„Heart of Darkness"** verschaffen, einem Jump&Run im „Abe's Oddysee"-Stil. Außerdem wurden auch das Rollenspiel **„Breath of Fire III"** und **„Space Circus"** gezeigt.

Mega Man 8



Auch im neusten Teil der Roboter-Saga hüpft Mega Man wie in alten Zeiten

Gerüchte

Virgingrames?

Neue Gerüchte um den Verkauf der Softwarefirma Virgin Interactive. Laut offiziellen Aussagen ist der französische Spielehersteller Infogrames an die Muttergesellschaft Viacom herangetreten. Nachdem der Konzern bereits Philips Media und die deutsche Vertriebsfirma Bomico/Laguna gekauft hat, könnte dies der dritte Einkauf eines großen Softwarehauses sein. Ob Infogrames Virgin für die ursprünglich veranschlagten 250 Millionen Dollar kaufen will, ist noch nicht sicher.

GoldenEye ohne Bond

Der Nachfolger zum erfolgreichen N64-Shooter „GoldenEye 007", wird keine 007-Lizenz haben. Rare-Mitbegründer Tim Stamper bestätigte Gerüchte um einen zweiten Teil. Er sagte „Ja, wir arbeiten an einem weiteren Spiel mit dem Bond-Team". Allerdings wird es einen neuen Helden besitzen. Das Spiel zu „Tomorrow Never Dies" („Der Morgen stirbt nie") wird von MGM entwickelt und in Deutschland über Electronic Arts veröffentlicht.

SEGA

Genau in der Mitte vom Stand ihres Vertriebspartners Avalon präsentierte sich Sega Deutschland. Zu sehen gab es allerdings nicht besonders viel. „Winter Heat", das begnadete Wintersportspiel (Test auf Seite 34) war das Highlight des Spielhallen-Riesen. **Über die neue Konsole schwieg man sich jedoch aus.** Wahrscheinlich wird es erst Ende Mai auf der Messe E3 in Atlanta genauere Information darüber geben. Der deutsche Veröffentlichungstermin ist für Mitte 1999 angesetzt.

PSYGNOSIS

Die Sony-Tochter Psygnosis hatte auf der Nürnberger Spielwarenmesse wenig Neues zu bieten: **„Newman Haas Racing"** ist das neue Indy-Car-Rennspiel mit teurer Lizenz und phantasievollen Kursen. Das 3D-Jump&Run **„Rascal"** fiel besonders durch seine besonders gut gestaltete Grafik auf. Beide Spiele werden in der kommenden Ausgabe vorgestellt.

Text: Christian Henning



Eure TOP

1. **Tomb Raider II** — EIDOS INTERACTIVE – PC, PS (4) Lara Crofts klettert dank neuer spannender Abenteuer ganz an die Spitze
2. **FIFA 98** — ELECTRONIC ARTS – PC, PS, N64 (6) Tooor! „FIFA 98" ist das derzeit genialste Spiel für Fußballfans
3. **Diddy Kong Racing** — NINTENDO – N64 (8) Diddy Kong überholt diesen Monat den bisherigen Favoriten „Mario Kart 64"
4. **Mario Kart 64** — NINTENDO – N64 (2) Let's go! Das witzige Kart-Spektakel ist ungebrochen vorn mit dabei
5. **Super Mario 64** — NINTENDO – N64 (5) Marios 3D-Abenteuer macht immer wieder gute Laune beim Spielen
6. **GoldenEye 007** — NINTENDO – N64 - Import NEU! Bonds Abenteuer sind nur als Import erhältlich – trotzdem ein Renner
7. **Resident Evil** — CAPCOM/VIRGIN – PC, PS, SAT (12) Das kultige Action-Adventure verschlägt Genre-Fans nach wie vor den Atem
8. **Final Fantasy VII** — SQUARESOFT/SONY – PS (7) Clouds Abenteuer beschäftigen auch erfahrene Spieler für Wochen
9. **Int. Superstar Soccer 64** — KONAMI – N64 (10) Das Spiel macht Spaß – Konami hat das Stadion-Feeling super eingefangen
10. **LylatWars** — NINTENDO – N64 (9) Fox McCloud räumt mit seinen Freunden und dem Rumble Pak im All auf

Most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1. Fallout (PC)
2. Yoshi's Story (N64)
3. Resident Evil 2 (PS)
4. Gran Turismo (PS)
5. FIFA 98 (SNES)

System TOP 5

SATURN

1. **Command & Conquer** — WESTWOOD/VIRGIN — Strategiespiel – ca. 100 DM
2. **Sega Rally** — SEGA — Rennspiel – ca. 100 DM
3. **Jurassic Park 2** — SEGA — Action-Adventure – ca. 100 DM
4. **Tomb Raider** — EIDOS INTERACTIVE — Action-Adventure – ca. 100 DM
5. **FIFA 98** — ELECTRONIC ARTS — Sportspiel – ca. 100 DM

NINTENDO 64

1. **Diddy Kong Racing** — NINTENDO — Rennspiel – ca. 100 DM
2. **Mario Kart 64** — NINTENDO — Rennspiel – ca. 100 DM
3. **Super Mario 64** — NINTENDO — Jump&Run – ca. 100 DM
4. **GoldenEye 007** — RARE/NINTENDO — Actionspiel – ca. 160 DM
5. **Int. Superstar Soccer 64** — KONAMI — Sportspiel – ca. 140 DM

SNES

1. **Legend of Zelda** — NINTENDO — Adventure – ca. 70 DM
2. **Super Mario Kar** — NINTENDO — Rennspiel – ca. 70 DM
3. **Yoshi's Island** — NINTENDO — Jump&Run – ca. 100 DM
4. **Secret of Mana** — NINTENDO/SQUARE — Adventure – ca. 70 DM
5. **S. Street Fighter 2** — CAPCOM/VIRGIN — Fightspiel – ca. 100 DM

20



11 Turok – Dinosaur Hunter (17)
ACCLAIM – PC, N64
Die Dinosaurier-Hunter gehen auch weiterhin auf N64 und PC auf die Jagd



12 Extreme G NEU!
ACCLAIM – N64
Heiße Motorradrennen in einer fernen Zukunft für bis zu vier Spieler

13 Curse of Monkey Island (19)
LUCASARTS – PC
Hilf' Guybrush, seine Angebetete vom Voodoo-Zauber zu befreien



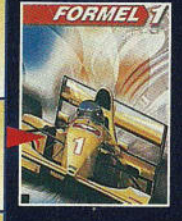
14 Command & Conquer 2 (3)
WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS
Westwoods Echtzeitstrategie-Spiel ist erstaunlich stark abgefallen

15 Tomb Raider NEU!
EIDOS INTERACTIVE – PC, PS, SAT
Auch mit dem ersten Teil schwingt sich Lara Croft noch einmal in die Charts



16 Blade Runner (20)
WESTWOOD/VIRGIN – PC
In diesem atmosphärischen Adventure gehst Du auf Replikanten-Jagd

17 Worms 2 NEU!
TEAM 17/MICROPROSE – PC
Diese Würmer mit Raketenwerfer und Uzi sind nicht zu unterschätzen



18 Formel 1 '97 NEU!
PSYGNOSIS – PS
Kaum ist es wieder frei erhältlich, braust „Formel 1 '97" wieder nach oben

19 Wave Race 64 (18)
NINTENDO – N64
Actionreiches Jetbike-Rennen auf dem Wasser mit harten Computergegnern



20 Jedi Knight (14)
LUCASARTS – PC
Als Kyle Katarn bist Du auf der Suche nach dem Tal der Jedi-Ritter

PLAYSTATION

1. **Tomb Raider II** – EIDOS INTERACTIVE – Action-Adventure – ca. 100 DM
2. **Final Fantasy VII** – SQUARESOFT/SONY – Rollenspiel – ca. 120 DM
3. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel – ca. 100 DM
4. **Resident Evil** – CAPCOM/VIRGIN – Action-Adventure – ca. 90 DM
5. **Formel 1 '97** – PSYGNOSIS – Rennspiel – ca. 100 DM

PC

1. **Tomb Raider II** – EIDOS INTERACTIVE – Action-Adventure – ca. 80 DM
2. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel – ca. 80 DM
3. **Curse of Monkey Island** – LUCASARTS – Adventure – ca. 80 DM
4. **Blade Runner** – WESTWOOD/VIRGIN – Adventure – ca. 80 DM
5. **Worms 2** – TEAM 17/MICROPROSE – Strategiespiel – ca. 80 DM



Spiele für die Insel

WELCHE FÜNF SPIELE WÜRDEST DU AUF EINE EINSAME INSEL MITNEHMEN?

Dave Jones

Dave Jones programmierte die „Lemmings"-Serie und wurde dadurch weltberühmt – jeder hat die kleinen Lemminge vor dem Untergang retten wollen. Jones arbeitet bei der Firma DMA, die derzeit mit „GTA – Grand Theft Auto" Schlagzeilen macht.



1. **Populous** (PC) – Das Original ist immer noch am besten. Ein bahnbrechendes Spiel
2. **Ultima Underworld** (PC) – Das Beste aus der Ultima-Serie – eine Menge zu sehen und zu tun
3. **Formel 1** (PC) – Eine geniale Rennwagen-Simulation...
4. **Command & Conquer** (PC) – Westwood schuf mit Hilfe der Idee von „Dune II" einen echten Klassiker
5. **Emulator-CD** (PC) – Gute Emulatoren – damit kann man alte Klassiker auf dem PC spielen



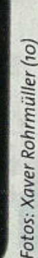


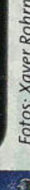
Die höchsten Neueinsteiger HOT 5



1. **W. Commander Prophecy** – ORIGIN/ELECTRONIC ARTS – PC
   Der fünfte Teil der Saga sorgt mit exzellenter Grafik für echtes Weltraum-Feeling
2. **Croc** – ELECTRONIC ARTS – PC, PS
   Abwechslungreiches Jump&Run mit einem kleinen Krokodil als Titelhelden
3. **Harvest Moon** – NINTENDO – SNES
   Die Mischung aus Strategie und Adventure ist guter Stoff für das Super Nintendo
4. **Baphomets Fluch 2** – VIRGIN – PC, PS
   Die Abenteuer von George und Nico führen sie im zweiten Teil zur Kultur der Maya
5. **Grand Theft Auto** – DMA/BMG INTERACTIVE – PC, PS
   Rasante Autojagden fördern die Karriere vom Kleinganoven zum Mafia-Angehörigen







Fotos: Xaver Rohrmüller (10)














BRAVO ScreenFun AKTION!

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir zehnmal je ein Spiel Eurer Wahl (bitte Euren Favoriten mit angeben). Mehr auf Seite 122.

Coole Mega-Spiele zum Knallerpreis!



KNACK' DEN HIGHSCORE!

Flipperfans aufgepaßt: Jetzt könnt Ihr am PC Flippern, was das Zeug hält! Ihr habt die freie Auswahl zwischen der klassischen Variante im Stil der 70er Jahre, einem kultigen Space-Flipper und einem Highspeed-Gerät mit zusätzlichem Videospiel. Mit gesprochenen Kommentaren und echten Geräuschen! It's cool!



für Windows 95

3D Flipper
CD-ROM
ISBN 3-8158-6368-6
nur DM **29,80**



Flieg' die richtig großen Kisten!

Der Jumbo-Spaß für Flug-Simulanten! Such' Dir eins von zehn tollen 747-Modellen (originalgetreues Cockpit!) und ein packendes Flughafen-Szenario (Frankfurt, Nizza oder Düsseldorf) aus, laß' die Düsen aufheulen und starte mit voller Kraft durch. Hier kannst Du mit Deinen Riesenvogel dank beleuchteter Rollbahnen sogar nachts zu den Sternen düsen.

747 für MS-Flugsimulator 98 & 95
CD-ROM
ISBN 3-8158-6912-9
für Windows 95/NT 4.0
nur DM **49,95**

GOLDENE SERIE
Das rasante 3D-Action-Adventure
V EXPLOSION

Die letzte Schlacht im Cyberspace!

Wir schreiben das Jahr 2010. Es tobt die letzte Schlacht im Cyberspace. Übermächtige Viren haben die Macht an sich gerissen und tyrannisieren die letzten Menschen.

Kannst Du die Welt retten? Dazu mußt Du rasante Abenteuer in 13 Ebenen überstehen. Dabei kommt es nicht nur auf Deinen Mut an, sondern auch auf Köpfchen. Denn es warten einige knifflige Rätsel auf Dich ...!

V-Explosion
CD-ROM
ISBN 3-8158-6390-2
nur DM **29,80**

DATA BECKER

Bestellen rund um die Uhr: Tel. (0211) 9334-900, Fax (0211) 9334-999
Noch mehr Hits im Internet: http://www.databecker.de

Heiße Software-Hits mit Fun-Effekt!

Mit 'ner coolen Karte bist Du 'ne große Nummer!



Ganz gleich, ob Du erst 12 bist oder schon 18, 'nen Mädel hast oder nur Pickel: Ohne die passenden Visitenkarten solltest Du das Haus nicht mehr verlassen! Hier sind 1.222 anmachende Vorlagen. Mit abgefahrenen Motiven, grellen Schriften und coolen Sprüchen. Einfach auswählen, Namen eingeben, ausdrucken und auftrumpfen! Damit kommst Du (fast) überall cool 'rüber!

Visitenkarten-Druckerei 98
ISBN: 3-8158-6330-9
CD-ROM, für Windows 95
nur DM **29,80**

Tolle Anmache, Tim! Ich geh' aber schon mit Sven!

Wer solche Korbe verteilt, wird von allen Jungs heiß begehrt!

Damit kommst Du noch viel besser an!

Visitenkarten klassisch

DATA BECKER PAPIER

Ideal geeignet für Laser- und Tintenstrahldrucker!

DATA BECKER Papier Visitenkarten klassisch
Bestell-Nr. 310319
nur DM **29,80**

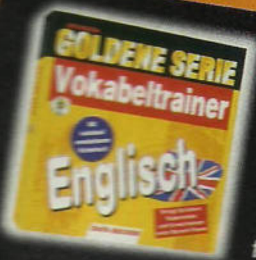
In Null Komma Nix zum Spitzen-Referat!



Endlich machen Mathe und Erdkunde, Physik und Geschichte richtig Spaß! Das große Lexikon verschafft Dir den Durchblick von A bis Z. Mit tollen Erlebnisseiten, magischen Landkarten, atemberaubenden 3D-Modellen, Fotos, Videos, einem Astronomieprogramm und Gedichtgenerator für Liebesbriefe oder das nächste Referat.



Das große DATA BECKER Lexikon 1998
für Windows 95
2 CD-ROMs
ISBN 3-8158-6901-3
nur DM **49,95**



Damit Du beim Chat mehr als Bahnhof verstehst!

Vokabeln pauken? Mit Vergnügen! Der Vokabeltrainer Englisch trichtert Dir spielerisch über 10.000 Begriffe und Redewendungen ein. Gut für die Englisch-Note. Noch besser für den nächsten Chat im Internet!

Vokabeltrainer Englisch
ISBN: 3-8158-6282-5
CD-ROM
nur DM **29,80**

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Kino", „TV" und „Online". Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt – im selben Monat wie das Heft.

Der Preis
Hier erfahrt Ihr, wieviel Ihr auf den Tisch blättern müßt. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an. Wer sich ein bißchen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück etwas billiger an die Spiele.

Die Spieler
Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Die Systeme
Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel getestet hat.
PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SAT: Sega Saturn
SNES: Super NES
GB: Gameboy
Das grüne Kästchen zeigt an, daß das Spiel in einer früheren Ausgabe für ein anderes System getestet wurde, zum Beispiel:
* bereits getestet in SCREENFUN 1/97
Schraffiert steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist.
Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Wars" wurde für Playstation schon im Heft 12/99 getestet. Bewertet wird jetzt die PC-Version, während die Saturn-Besitzer noch warten müssen.

Die Macher
Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht: Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Systemanforderungen
PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.



PC | PS* | N64 | SAT

Screen Wars
Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis
ca. 100 Mark | für 1 bis 2 Spieler
Macher: Bauer-Soft
braucht: Pentium, 16 MB RAM, Win 95 und 3D-Beschleunigerkarte
Rasante 3D-Grafik. Klasse Steuerung, ausgebuffter Zwei-Spieler-Modus
Schade, schade: Läuft auf dem PC nur mit teurer 3D-Karte
Anspruchsvolle Action mit Luxusgrafik. Läßt die Konkurrenz alt aussehen
1
* bereits getestet in SCREENFUN 12/99



Das hat uns gefallen
Diese Dinge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.



Das hat uns nicht gefallen
Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns mißfallen hat.

Das Fazit
Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note
Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wieviel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten



1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Lexikon

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.



Adventure
Knobelspaß, eingebette in eine spannende Geschichte. Zu den KLassikern zählen „Baphomets Fluch" und die „Monkey Island"-Se



3D-shoot
Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spiele Zu den besten gehören neben indizierten Spiele „Jedi Knight", „Turok" und „Alien Trilogy"



Fight
Wer legt sein Gegenübe zuerst auf die Matte? Spiele-Hits wie „Virtua Fighter", „Tekken" und „Street Fighter" macher vor allem zu zweit Spaß

Sport
Ob Fußball, Formel 1 od Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Beispiele: „FIFA 98" sowie die Serien „NHL", „NBA" oder „Anstoss 2"

Flight
Ihr schwingt Euch gerne in die Lüfte? Dann kommen Simulationen wie „EF 2000", „Comanche oder das futuristische „Wing Commander" gu



Speed
Rennspiele sind eine Klasse für sich. Empfehlenswert sind „WipEout", „Grand Prix 2", „Mario Kart 64", „Formel 1" und „Wave Race 64"

Rollenspiele
Mit einer Heldengruppe durchstreift Ihr ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Final Fantasy VI und die „Ultima"-Spiele



Jump & Run
Geschick und genaues Timing sind bei diesem Genre gefragt. Gute Vertreter sind „Super Mario 64", „Crash Bandicoot" und die „Sonic"-Reihe



Strategie
Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerläßlich. Die Prominenz heißt „Command & Conquer", „Sim City" und „Age of Empires"



Mixed
Manche Spiele lassen sich beim besten Willen nicht einordnen. „Tetris" „Star Wars Monopoly" oder „Swing" fallen in diese Rubrik

Speed

INFO

Mehr Speed mit Rennspielen

Mario Kart 64 — N64

Wave Race 64 — N64

Formel 1 '97 — PS

V-Rally — PS

Rennsimulationen setzen auf möglichst wahrheitsgetreue Darstellung

Ob Formel 1, Kart oder Bike: Seit es Spiele am Computer gibt, sind Rennspiele nicht mehr wegzudenken. Bei allen Rennspielen braucht Ihr gutes Reaktionsvermögen (beispielsweise beim Überholen) und Ausdauer (um optimale Zeiten aus einem Kurs herauszuholen).

Vereinfacht gesagt, gibt es zwei Arten von Rennspielen: Die Fun-Rennspiele und die realistischen Simulationen.

Fun-Rennspiele setzen auf Rennspaß pur. Schaltung, Reifeneinstellung und Qualifikationsrunden sind hier Nebensache. Ihr konzentriert Euch ganz aufs Fahren und versucht, den ersten Platz zu erobern. Häufig spielen auch Extras wie Beschleunigungsfelder oder Waffen eine Rolle. Paradebeispiele für gelungene Fun-Rennspiele sind die „Mario Kart"-Serie, die „Micro Machines"-Reihe, „V-Rally", „Formel 1 '97" oder „Sega Rally".

Nicht immer müssen Rennspiele auf einer Straße mit Autos stattfinden. Bei „Wave Race" beispielsweise steuert Ihr Jet Bikes über Wasser-Kurse, in „Air Race" steuert Ihr Flugzeuge durch die Lüfte. Das Spielprinzip bleibt allerdings dasselbe.

Anders sieht es bei den realistischen Simulationen aus. Hier geht es darum, das Verhalten eines Rennwagens so exakt wie möglich nachzubilden, ohne daß darunter der Spielspaß leidet. Das ist keine einfache Aufgabe für die Programmierer. Denn je wahrheitsgetreuer eine Simulation sein soll, desto schwerer ist sie zu meistern.

Die Pisten verlaufen wie die echten Vorbilder. Vor dem Start nimmt der Spieler Einstellungen an seinem Wagen vor. Bei guten Rennsimulationen sind genaue Einstellungen von Spoiler, Reifen und Getriebe möglich. Je nach Einstellungen fährt der Wagen ein wenig anders, der Spieler kann das Optimum aus der Strecke herausholen. Wer eine Saison mit mehreren Strecken fährt, muß nicht immer als Erster ins Ziel fahren. Oft reicht ein guter Platz für den Gesamtsieg aus. Simulationen werden oft für PC entwickelt; einen Vergleich findet Ihr auf Seite 24.

Wichtigstes Zubehör für Rennspiel-Fans sind natürlich Lenkräder aller Art. Hier geht probieren über studieren: Ob Ihr mit Pedalen, Schaltung oder Rumble-Lenkrad auf die Piste wollt, liegt an Eurem Geschmack. Nintendo-64-Besitzer erfahren mehr dazu ab Seite 76.

BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München

Anschrift der Redaktion:
Heinrich Bauer SMARAGD KG, BRAVO SCREENFUN, Postfach 200221, 80002 München, Telefon: 089 / 6786-0, Telefax 6786-7477, Leserservice: 089 / 6786-7460, E-Mail: screenfun1@aol.com

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Art Director: Sigrid Kowalewski
Chef vom Dienst: Gerhard Fuhrmann
Leitende Redakteurin: Karen Oetzel
Textchefin: Martina Hornung
Redaktion: Angelika Buscha, Knut Gollert, Christian Henning, Marita Reich *(Assistenz)*, Christiane Strobel
Bildredaktion: Karin Jetzlsperger
Grafik: Igor Clukas, Christian Ziegler
Leserservice: Christian Bleimhofer

Autoren und freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Sonja Angerer, Michael Anton, Christian Blendl, Edmund Brettschneider, Yves Didier, Oliver Ehrle, Joachim Enderlin, Martin Gaksch, Ulrike Goreßen, Florian Heise, Andreas Knauf, Markus Krichel, Doris Krieger, Andreas von Lepel, Michael Martin, Alfred Poschmann, Martina Schmid, Michael Schmithäuser, André Zurawski

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer
Titel: Infogrames

Anzeigen: IP Print, Vermittlung für Zeitschriftenwerbung, Westerbachstraße 32, 61476 Kronberg. Geschäftsführer: Dominico Madile, Anschrift IP Print. Verantwortlich für Anzeigeninhalt und -struktur: Monika Meene, Anschrift IP Print, Telefon: 06173 / 99-1729, Fax: 06173 / 99-1793

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,00. Auslandspreise: Österreich: öS 33,00; Schweiz: sfr 4,10; Italien: Lire 6.200; Holland: hfl 5,00; Slowenien: sit 530.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt
Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Brieffach 4050, 20079 Hamburg

Fragen zum Abonnement: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 5 31 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Telefax: 040 / 30 19 81 82

Abo-Bestellungen: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 5 30 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82

Was geht ab im Februar?

So schätzt SCREENFUN die momentane Spiele-Lage ein.

Keine großen Namen, aber eine Menge guter Spiele – so läßt sich die Software-Situation für Spieler im Februar zusammenfassen. **Nintendo 64**-Besitzer können aufatmen: Die Softwarewelle kommt endlich in Schwung. Prima auch die Situation für die **Playstation**: Monat für Monat erscheinen gute Titel, auch wenn wir uns mehr Rollenspiele vom Kaliber „Final Fantasy VII" wünschen. Schön, daß mit „Winter Heat" (Seite 34) auch **Saturn**-Besitzer wieder mit einem Knüller punkten können.

Beim **PC** herrscht dagegen Topspiel-Ebbe. Zeit, die Klassiker wieder herauszukramen. Allerdings wird sich die Situation bald wieder ändern – auf den nächsten Seiten findet Ihr die PC-Spiele, die uns ab März Spaß bringen werden.

...und das spielt die Redaktion

Christian Bleimhofer	Angelika Buscha	Igor Clukas	Gerhard Fuhrmann	Knut Gollert	Ulrike Goreßen
1. Jedi Knight	1. Worms 2	1. Worms 2	1. FIFA 98	1. Fallout	1. Tomb Raider II
2. Diddy Kong Racing	2. Diddy Kong Racing	2. Dungeon Keeper	2. Hercules	2. FIFA 98	2. Tetris
3. Incubation	3. Super Mario 64	3. Time Shock	3. Jet Rider	3. Hellfire	3. Age of Empires
4. Grand Theft Auto	4. Tomb Raider II	4. I-War	4. Porsche Challenge	4. W.Comm. Prophecy	4. Freecell
5. Blast Corps	5. König der Löwen	5. Mario Kart 64	5. Independence Day	5. Red Baron II	5. Frogger

Christian Henning	Martina Hornung	Karin Jetzlsperger	Sigrid Kowalewski	Anatol Locker	Andreas von Lepel
1. GoldenEye 007	1. Resident Evil	1. Formel 1 '97	1. Super Mario 64	1. Age of Empires	1. Diddy Kong Racing
2. Bust a Move 3	2. Tomb Raider	2. Worms 2	2. Turok – Dinosaur H.	2. Final Fantasy VII	2. GoldenEye 007
3. Blast Corps	3. Rage Racer	3. Lucky Luke (GB)	3. Crash Bandicoot 2	3. Castlevania X	3. Bushido Blade
4. LylatWars	4. Worms 2	4. Mario Kart 64	4. G-Police	4. Ace Combat 2	4. Air Race
5. One	5. Diablo	5. Overboard!	5. I-War	5. Adventure of Link	5. Cool Boarders 2

Karen Oetzel	Marita Reich	Christiane Strobel	Christian Ziegler
1. Incubation	1. Diddy Kong Racing	1. Monkey Island 3	1. Jedi Knight
2. Diablo	2. Frogger	2. Discworld 2	2. Abe's Oddysee
3. Command & Conqu.2	3. Mario Kart 64	3. Day of the Tentacle	3. Diddy Kong Racing
4. Discworld 2	4. Worms 2	4. Super Mario 64	4. Mario Kart 64
5. Fallout	5. Jedi Knight	5. Mario Kart 64	5. Pandemonium 2



Geh' mit Microsoft ins Rennen: Im Cockpit eines CART-Flitzers heizt Du über die Kurse der schnellsten Rennliga dieser Welt.

C·A·R·T Precision Racing

Al Unser jr. in seinem Penske-Mercedes. In der neuen Saison fahren ganze fünf CART-Teams mit den erfolgreichen Mercedes-Motoren (neun Siege in 17 Rennen)

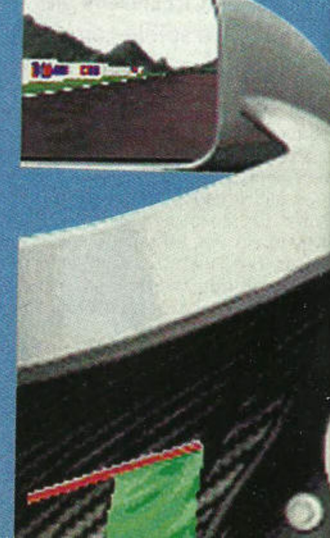
Vrooom! Im sechsten Gang zischst Du mit knapp 400 Sachen über das Oval von Michigan. Du liegst in Führung, doch noch 300 lange Meilen befinden sich zwischen Dir und dem Sieg. Konzentration ist jetzt wichtig, ein zuverlässiges Auto aber noch viel wichtiger. Plötzlich kratzt etwas im Getriebe. Verdammt! So ein Schaden läßt sich nicht so schnell an der Box beheben. Du steuerst das Auto in die Boxengasse und kannst nichts weiter tun als hoffen...

Natürlich zwingt Dich niemand, wirklich die 500 Meilen von Michigan zu fahren. Wie in jeder Rennsimulation kannst Du auch in Microsofts „CART Precision Racing" die Rennlänge stufenlos einstellen und den Nachfolger der „Indianapolis 500" in Michigan in nur vier statt 250 Runden gewinnen. Dieser lange Rundkurs stellt aber erst extrem hohe Ansprüche an Auto und Fahrer, wenn es über 250 Runden geht. Dann fährst Du ganz locker zwei Stunden lang Kreise an Deinem PC. Von den insgesamt 17 Rennstrecken sind aber nur sieben einfache Rundkurse. In den restlichen zehn Strecken ist genauso viel Fahrgeschick gefordert wie in der Formel 1, denn hier warten gefährliche Schikanen oder Haarnadelkurven.

In „CART Precision Racing" kannst Du entweder ein Testrennen fahren oder gleich in eine komplette Rennsaison einsteigen. Gefahren wird dabei mit den Original-Teams und Fahrern der „Championship Auto Racing Teams" (CART), dem Nachfolger der IndyCar-Meisterschaft. Vor jedem Rennen absolvierst Du wie immer Trainingsläufe, Qualifikationen und Aufwärmrunden.

Genauso wichtig wie in der Formel 1 sind auch in der CART-Meisterschaft die Setups (Einstellungen) der Rennwagen. In der Box kannst Du über 50 Setups vornehmen: Trimmung, Spoilereinstellungen, Bodenfreiheit oder sogar Winkel der Rückspiegel – jedes Detail kannst Du einstellen. **Hier offenbart „CART" ein Feature, das es so noch nicht im Rennspiel-Genre gegeben hat: Mit Hilfe eines computergesteuerten „Renningenieurs" ist es möglich, das perfekte Setup herauszufinden, ohne genaue technische Kenntnisse zu haben.** Du beantwortest nach einer Testfahrt einfach ein paar Fragen, und die Mechaniker fangen an zu werkeln. Wiederholst Du dies einige Male, ist die optimale Abstimmung Deines Flitzers schnell gefunden.

Du hast Auto und Fahrer ausgesucht? Nebenbei noch ein wenig am Setup gedreht? Dann ist an der Zeit, Asphalt zu schnuppern und der Konkurrenz den Auspuff zu zeigen. Aus dem Cockpit oder aus elf anderen Perspektiven schaust Du auf die Rennstrecke und Deinen Boliden. Am besten gibst Du mit Lenkrad und dazugehörigem Gaspedal Gummi. Viele Fahrhilfen, wie ein Automatikgetriebe,





INFO

Was ist CART?

Bei uns gibt es die Formel 1, in Amerika die CART-Meisterschaft. Der Name CART existiert allerdings erst seit Anfang 1996. In diesem Jahr wurde der Vorgänger, die „IndyCar"-Serie, in zwei Ligen aufgeteilt.

In der konkurrierenden „Indy Racing"-Serie fahren der Nachwuchs und die 2. Klasse (vergleichbar mit der Formel 3000). Große Namen, wie Al Unser jr. oder der brandheiße Newcomer Alex Zanardi fahren in der „CART"-Meisterschaft (Championship Auto Racing Teams).

Hauptunterschied zur Formel 1 sind die vielen Hochgeschwindigkeits-Rundkurse, wie Du sie vielleicht aus den „NASCAR"-Rennen kennst. Des weiteren sind die Autos wesentlich schwerer, fahren V8-Motoren mit Turbos (in der Formel 1 verboten), haben um die 850 PS und erreichen Geschwindigkeiten bis 400 km/h – das schafft die Formel 1 nicht.



Leider nicht im Spiel: Die Miss „Indy '97"

Da Mercedes auch fünf Teams in der CART-Serie erfolgreich motorisiert, denken die Organisatoren an ein Rennen in Europa. Nachdem schon in Australien, Rio und 1998 erstmals in Japan gefahren wird, soll CART auch nach Deutschland kommen. Hockenheim und der Nürburgring haben aber laufende Verträge mit der FIA (Formel 1). Hier dürfen die CARTs nicht fahren. Gerüchten zufolge soll Mercedes darüber nachdenken, einen eigenen Kurs zu bauen.



Das 97er Auto von Mauricio Gugelmin in der Realität (r.o.) und im Spiel: Trotz 3D-Beschleunigung sind die Unterschiede immer noch frappierend



Und es hat Bumm gemacht: Irritationen kurz nach dem Start



Übersichtlich, aber nicht schön: die „CART"-Menüs. Hier die Fahrerwahl

automatische Bremsen, ABS und sogar automatisches Gasgeben erleichtern Dir den Sieg – natürlich nur auf Wunsch. Ob Dein Auto unverwüstlich über den Kurs donnern soll oder beim kleinsten Rempler auseinanderfallen darf, liegt ebenfalls in Deinem Zuständigkeitsbereich.

Doch egal, was Du anwählst, wirkliche Schwierigkeiten, ein Rennen zu gewinnen, wirst Du nicht haben. **Denn leider hat das Programmierteam Terminal Reality etwas sehr Wichtiges vergessen: die Intelligenz der computergesteuerten Fahrer.** Diese trödeln brav über den Kurs, als ob sie ihrer Familie die Gegend zeigen wollten, und schliddern ängstlich zur Seite, wenn Du angerauscht kommst. Sie scheinen keinerlei Ambitionen auf den Sieg zu haben und fahren Kurven zwar perfekt, nehmen auf Geraden aber Gas weg. So verpufft ein Großteil der Motivation in den Schalldämpfern, denn besser zu fahren als diese Gegner, fällt nicht schwer.

Die etwas liederliche Physik sorgt zusätzlich dafür, daß Autos an der Straße kleben und selbst bei gröbsten Unfällen nicht einen Zentimeter in die Luft gehen – **auf spektakuläre Crashs, zweifellos ein wichtiger Part einer Rennsimulation, mußt Du also verzichten.**

Mit 3D-Beschleuniger grafisch recht eindrucksvoll, bereiten des weiteren die etwas leeren Kurse, die schlechten Asphalt-Texturen und der dürftige Regeneffekt Kopfschmerzen. Da dürfen sich die „CART"-Entwickler an Ubi Softs „F1 Racing Simulation" ein Beispiel nehmen.

Mit Sicherheit sprechen aber auch ein paar gute Gründe für „CART Precision Racing". Da wären erstens die vielen Einstellmöglichkeiten und die schöne Idee mit dem beratenden Ingenieur. Außerdem kann man sich in das nach den eigenen Wünschen konfigurierbare Cockpit regelrecht verlieben. Microsofts Rennsimulations-Einstand ist also keinesfalls ein schlechtes Spiel – doch ein so großer „Meilenstein", als welchen die Windows-Macher ihr „CART" anpreisen, ist es auf keinen Fall.

Text: Knut Gollert · Fotos: BRAVO Sport (3)



Der Kurs von Detroit: Sehr gut zu erkennen ist das 3D-Cockpit, das bei Lenkbewegungen nach rechts und links schwenkt

sh: In „CART" fliegen zwar Reifen und Spoiler wie durch die Luft, die Autos kleben aber am Asphalt

Die Anzeigen im Cockpit kannst Du frei einstellen



PC | PS | N64 | SAT

CART Precision Racing

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 90 Mark | für 1 bis 8 Spieler

Macher: Microsoft

braucht: Pentium mit 133 MHz, 16 MB RAM, Win 95, unterstützt Direct3D

☺ Viele Fahrhilfen, gutes 3D-Cockpit, hilfreicher Renningenieur

☹ Zu langsame und dumme Gegner, unrealistische Physik, ausbaufähige Grafik

In Ansätzen innovative Simulation, die in Ausführung und Optik aber hinterherhinkt — 3

Titel	CART Precision Racing	Indy Car Racing 2 (CART Racing)	Grand Prix 2	F1 Racing Simulation
PC				
Hersteller	Microsoft	Papyrus/Sierra	Microprose	Ubi Soft
Erschienen/Preis	1998/ca. 100 Mark	1995/ca. 40 Mark	1996/nur noch Restbestände	1997/ca. 80 Mark
Genre	Indy-Car-Simulation	Indy-Car-Simulation	Formel-1-Simulation	Formel-1-Simulation
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar, sehr viele Fahrhilfen (automat. Gas, Bremsen, Schaltung, auf der Strecke bleiben, usw.)	Einstellbar, aber mit nur drei Fahrhilfen (automat. Bremsen, Schaltung, Schleuderhilfe)	Einstellbar, sieben Fahrhilfen (automat. Bremsen, Schaltung, Traktionshilfe, Ideallinie usw.)	Einstellbar, trotz fünf Fahrhilfen (automat. Bremsen, Schaltung, ABS, ASR) schwer
Systemvoraussetzungen *	P166, 16 MB, Win95, Direct3D	P133, 8 MB, DOS	P133, 8 MB, DOS/Win95	P166, 16 MB, Win95, Direct3D
Anzahl der Spieler	1 bis 6 Spieler	1 bis 2 Spieler	1 bis 2 Spieler	1 bis 8 Spieler
Lizenz	Offizielle CART-Lizenz inklusive Namen, Teams und Strecken	Offizielle CART-Lizenz inkl. Namen, Teams und Strecken	Offizielle 1994er FIA-Lizenz inkl. Namen, Teams und Strecken	Offizielle 1996er FIA-Lizenz inkl. Namen, Teams und Strecken
Fahrintelligenz	Unausgereift	Gut	Sehr gut (einstellbar)	Sehr gut
Fahrperspektiven	12 zoombare Ansichten, davon 3 sinnvolle Perspektiven (Cockpit und zwei Heckansichten)	3 (Cockpit und zwei Heckansichten)	Insgesamt 15, aber nur Cockpit und Heckansicht sind gut spielbar	3 (Cockpit und zwei Heckansichten), viele TV-Ansichten
Fahrzeugeinstellungen	Realistische, wenn auch optisch geschmacklose Einstellungen. Sehr gut: der Renningenieur und die Online-Hilfe	Optisch unausgereifte, aber realitätsnahe Einstellungsmöglichkeiten	Realistische und optisch übersichtliche Tuningmöglichkeiten. Leider ohne Online-Hilfe	Sehr realistische und vor allem optisch sehr schöne Einstellmöglichkeiten mit guter Online-Hilfe 
Grafik	Dank Direct3D gute Optik mit detaillierten Autos. Die Strecken machen allerdings einen leeren und wenig realistischen Eindruck. Schlechte Regeneffekte	Trotz fehlender 3D-Hardware-Unterstützung in SVGA wunderschön klar und auf heutigen Rechnern blitzschnell, sehr gute Texturen	Unter SVGA mit einem schnellen Rechner sehr gut, wenn auch teilweise etwas altbacken (viele 2D-Objekte). Sehr detaillierte Strecken	Dank direkter 3Dfx-Unterstützung klar der optische Sieger. Tolle Autos, sehr detaillierte Strecken und geniale Effekte (sehr gute Regen- und Lichteffekte)
Sound	Etwas dumpfer und emotionsloser Motorenklang	Sehr künstlicher und unrealistischer Motorensound	Sehr gute, etwas zu helle Motorengeräusche	Extrem realistische, knackig Motorengeräusche
Stärken	• Ingenieurshilfe • Viele Fahrhilfen • Schönes, frei einstellbares Cockpit • 3D-Hardware-Unterstützung (Direct3D)	• detaillierte Autos • gutes Handling	• übersichtliche Benutzerführung • gutes Cockpit • jederzeit per Knopfruck zuschaltbare Fahrhilfen • gute Fahrphysik	• extrem schöne Grafik • sehr nahes Formel-1-Feeling dank TV-typische Informationsleisten • gute Fahrphysik • Funkverkehr mit Boxen
Schwächen	• kleine Fehler (Grafikbugs, gelegentliche Abstürze) • schlechte Physik (Autos kleben am Asphalt) • triste Menüführung • wenig detaillierte Strecken • schlechte Gegner-KI • uninspirierter und seltener Rennkommentar	• schlechte Physik (Autos kleben am Asphalt) • kaum Fahrhilfen • schlechter Motorensound • weder Funksprüche noch Kommentatoren	• grafisch teilweise etwas altbacken (z.B. keine echten 3D-Reifen) • weder Funksprüche noch Kommentatoren • keine Wetter-Einflüsse • sehr kurze Replay-Funktion	• nur mit 3D-Grafikkarten spielbar • kein Renn-Kommentar • nur fünf, leider nicht jederzeit zuschaltbare Fahrhilfen • auch im Einfach-Modus relativ schwer
FAZIT	Microsofts Renner hat viele sehr gute Ansätze, aber auch gravierende Mängel. Nur für Indy-Car-Fans empfehlenswert **3**	Das eigentlich sehr gute „Indy Car 2" ist leider spielerisch stark veraltet. Als Billig-Angebot aber sehr empfehlenswert **3**	Der Klassiker der Rennsimulationen wird bislang nur von „F1 Racing" übertrumpft. Trotzdem ein Muß für Enthusiasten **2**	Die beste zur Zeit erhältliche Renn-Simulation. Leider ziemlich schwer und nur mit 3Dfx-Karte optisch herausragend **2**

* Bei den Angaben handelt es sich um die Mindestvoraussetzungen (Prozessor, Hauptspeicher, Betriebssystem; „P" steht für Pentium).
„F1 Racing Simulation" läuft zwar mit Direct3D, eine 3Dfx-Karte empfiehlt sich aber!

Tetrisphere



Eine runde Sache: Vergiß die öde 2D-Grafik üblicher „Tetris"-Clones und tauche ein in die faszinierende dreidimensionale Welt von „Tetrisphere"!

Dank einer Vierer-Kettenreaktion verschwinden die grauen Klötzchen in der Bildmitte gleich...

...und Du befreist am Ende dieses putzige Wesen. Eines davon „wohnt" in jeder Kugel

Die Befreiung dieses Kuschelwesens aus seiner Kugel kostet Dich ein hartes Stück Knobelarbeit

Am Anfang ist die „Tetrisphere"-Kug... noch weit weg und sieht eigentlich auch gar nicht so bedrohlich aus...

Trotz süßer Monster ist „Tetrisphere" kein Spiel für zwischendurch

Internet-Connection

Wenn „Tetris" zu Deinen Lieblingsspielen zählt, dann lohnt sich ein Besuch bei *www.tetris.com*. Die offizielle „Tetris"-Homepage ist ein Füllhorn an historischen Informationen zu dem Denkspiel-Klassiker, enthält Listen mit Umsetzungen für die verschiedensten Computer- und Videospiel-Systeme. Außerdem kannst Du Dich mit anderen „Tetris"-Freaks austauschen und zu gemeinsamen Internet-Matches verabreden. Wer will, darf sogar die neuesten Shareware-Versionen von „Tetris" runterladen. Höchst empfehlenswert für aktuelle und werdende „Tetristen".

Diese verflixten Klötzchen! Drehen, sortieren, stapeln – aber passen tut es nie so richtig. Schieb' ich das Quadrat jetzt links an den Rand, oder baue ich einen Schacht für den langen Vierer-Block? Solche kniffligen Fragen kommen Dir sicher bekannt vor, wenn Du „Tetris" auf dem Gameboy gespielt hast – und das ist bei dem meistverkauften Videospiel der letzten zehn Jahre ja nicht ganz unwahrscheinlich!

Mit „Tetrisphere" veröffentlicht Nintendo eine der ersten Knobeleien für ihre 64-Bit-Konsole. Und hier erwartet Dich kein simples „Tetris"-Update mit Pseudo-3D-Effekt, sondern eine völlig neue Klötzchen-Dimension. Die wichtigste Änderung: Das oben offene Spielfeld wurde durch eine Kugel ersetzt, die Du in alle Richtungen drehen kannst. Und diese Kugel ist vollständig mit „Tetris"-Klötzchen belegt – zu allem Überfluß in mehreren Schichten.

Dein Ziel muß es stets sein, zum Kern der Kugel vorzudringen und ein dort eingeschlossenes Kuschelwesen zu befreien. Dazu erhältst Du der Reihe nach Klötzchen, die Du mit dem Joypad frei über die Kugel steuerst und an geeigneter Stelle ablegst. Plazierst Du ein Klötzchen in der Nachbarschaft zweier identischer Klötzchen, verschwinden alle drei und Du hast Dich ein Stück vorangearbeitet. Dabei mußt Du in drei Dimensionen denken: **Passende Klötzchen können nicht nur links, rechts, oberhalb und unterhalb liegen, sondern auch in der Tiefe.**

Als ob das nicht schon kompliziert genug wäre, gibt es noch ein zusätzliches Spielelement: Du steuerst nicht nur die neuen Klötzchen über die Kugel, sondern verschiebst auf Knopfdruck die bereits fest verankerten Spielsteine – falls sie nicht zwischen anderen Klötzchen eingeklemmt sind. Gewiefte Taktiker rücken sich schon rechtzeitig die Oberfläche der Kugel zurecht, um dann einem passenden Klötzchen in eine[r] Kettenreaktion richtig abzuräume[n] ... mehr Klötzchen auf einmal versch[w]... den, desto mehr Zeit bleibt Dir für we[itere] Aktionen. Die Kugel rückt nämlich [un]erbittlich näher, bis sie schließlich ... Bildschirm sprengt – Game over!

Erfreulicherweise eroberst Du g[ele]gentlich Extras, die ganze Bereiche ... Kugel wegsprengen, die oberste Sch[icht] wegzaubern oder bestimmte Klötzc[hen] wegbeamen. **Zur Langzeit-Motiva[tion] tragen auch die verschiedenen Spie[lva]rianten bei** – vom simplen „Rescue"-[Mo]dus (Kuschelwesen befreien) über ... Tempo-Version mit festgelegter S[piel]zeit bis zu 100 Puzzles mit vorgegebe[nen] Spielsituationen. Du kannst auch ge[gen] einen Freund oder den Computer ... Zweispieler-Modus antreten.

Alles in allem ist „Tetrisphere" ein[e in]novative und prima ausgetüftelte K[no]belei, die aber viel Eingewöhnungs... und Konzentration erfordert.

INFO

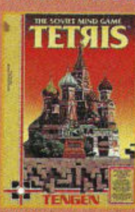
Liebesgrüße aus Moskau

Lange vor Glasnost und Perestroika machte Rußland mit einer anderen Erfindung von sich reden: „Tetris". Der Moskauer Computer-Wissenschaftler Alexey Pajitnov war seit jeher ein Fan von kleinen Puzzle-Spielen und dachte, daß man sowas auch auf dem Computer realisieren könnte. Inspiriert von dem traditionellen russischen Denkspiel „Pentominoes" erfand er 1985 „Tetris" - zunächst in Schwarz-Weiß und für einen sowjetischen Spezialcomputer. **Der Name stammt übrigens vom griechischen Wort „tetra" (deutsch „vier") und bezog sich auf die maximale Klötzchen-Breite und -Länge.**

„Tetris" kam bei seinen Kollegen fantastisch an, und so bastelte Pajitnov zusammen mit dem sechzehnjährigen Hacker Vadim Gerasimov eine PC-Version. In Windeseile eroberte das PC-„Tetris" die Büros der westlichen Welt. Allerdings wurde „Tetris" erst 1989 von der amerikanischen Software-Firma Spectrum Holobyte lizensiert und offiziell veröffentlicht – diesmal mit Farbgrafik und Musikuntermalung. Es folgten mehrere Dutzend Umsetzungen und Weiterentwicklungen – mal besser, meist schlechter als das Original.



„Tetris"-Erfinder Alexey Pajitnov arbeitet heute bei Microsoft





Anläßlich der „Tetris"-Version für das Nintendo Entertainment System (NES) kam es in den USA zum Rechtsstreit zwischen Nintendo und dem Spiele-Hersteller Tengen. Sowohl Nintendo als auch Tengen veröffentlichten ein offizielles NES-„Tetris" (siehe Bilder). Nintendo verklagte daraufhin Tengen und setzte sich vor Gericht durch. Tengen mußte ihre (bessere) „Tetris"-Version vom Markt nehmen – heute gilt das Tengen-„Tetris" als begehrtes Sammlerstück und wird mit bis zu 200 Mark gehandelt.

...doch je näher die Kugel kommt, desto hektischer werden die Aktionen. Nur eine Mega-Sprengung rettet Dich jetzt noch!

In der rechten unteren Ecke siehst Du ein einsatzbereites Magie-Extra. Du aktivierst es durch einen Knopfdruck



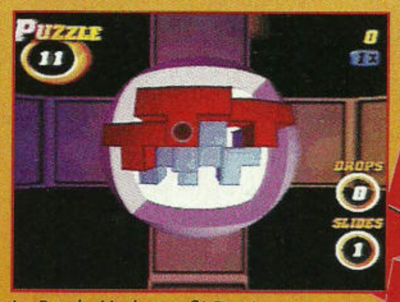
Auf diesem und dem nächsten Bild kannst Du die Auswirkungen eines gelungen Einsatzes Deines Magie-Extras verfolgen



Die eingesetzte Dynamitstange sprengt einen großen Teil der schon bedrohlich nahe herangekommenen Kugel frei



Auch zwei Kugeln machen sich auf dem Screen breit: Im Zweispieler-Modus trittst Du gegen einen Kumpel oder den Computer an



Im Puzzle-Modus mußt Du etwa 100 vorgegebene Spielsituationen lösen. Dabei ist nur ein Teil der Kugel belegt





Text: Martin Gaksch

Die Terraner sind auf jedem Gebiet mittelmäßig

Perry Rhodan
Operation Eastside

Mach's wie Perry: Erobere den Weltraum und führe Deine Kolonien zu Ruhm und Reichtum.

Wir schreiben das Jahr 2326. Die Führung des Solaren Imperiums hat Dir den Auftrag erteilt, die Eastside des bekannten Weltraums zu erforschen. Zuerst sah es noch wie ein Spaziergang aus. Deine Basis entwickelte sich sehr gut. Doch jetzt haben Dich die verdammten „Blues" im Visier. Ein starker Verbündeter wäre genau das Richtige zu diesem Zeitpunkt.

Mit „Operation Eastside" schickt sich die umfangreichste Science-Fiction Serie der Welt an, auch die Computerstrategen für sich zu gewinnen. Leider schlüpfst Du nicht in die Rolle des Perry Rhodan – die Story spielt lediglich im gleichen Universum.

In dem rundenbasierten Strategiespiel mußt Du als Vertreter eines von sechs Völkern einen Bereich des Alls in Besitz nehmen. Du startest mit einer Operationsbasis, die Du auf einem zufällig generierten Planeten postierst. Hier schaust Du schräg von oben auf die Oberfläche des Planeten und startest dessen Erschließung, um arbeitswillige Siedler anzulocken. Durch intensive Forschung steigerst Du die Effizienz der Bauwerke und Raumschiffsysteme. Ein Beispiel: Nach dem Bau eines Raumhafens und einer Schiffswerft kann mit der Herstellung von Raumfahrzeugen begonnen werden. Etwaige Konstruktionspläne werden von Dir selbst entworfen. Während Deine Raumbasis immer weiter wächst, fliegen erste Stoßtrupps zu anderen Planetensystemen. Finden sie bewohnbare Gegenden, läßt Du sie dort landen. Die Verwaltung neuer Kolonien kannst Du einem computergesteuerten Administrator übertragen. Mit Hilfe von Transmittern können Waren zwischen den Kolonien ausgetauscht werden.

Natürlich wäre die ganze Geschichte zu einfach, wenn Du alleine in diesem Sektor des Raumes wärst. Die anderen Völker machen Dir das Leben schwer. Sobald ein neues Volk auftaucht, trittst Du mit ihm in Kommunikation. Der diplomatische Handlungsspielraum reicht dann von Austausch von Technologien und Ressourcen über militärische Allianzen bis zu offen ausgetragener Feindschaft. Aber mit der richtigen Mischung aus Besiedelungstaktik und einer schlagkräftigen Streitmacht sollte Deinem Sieg nichts im Wege stehen. Gekämpft wird übrigens mittels Hexfeld-System, in dem Du und der Gegner abwechselnd ziehen. Auf Knopfdruck bewegst Du Deine Raumschiffe über die sechseckigen Felder. Wer will, kann den Kampf vom Computer steuern lassen.

Das Herausragende an „Perry Rhodan" ist zweifellos die musikalische Untermalung von Christopher Franke, der auch schon Scores für „Babylon 5" und „Universal Soldier" komponiert hat. Im Spiel selbst kann vor allem die stufenweise Vorgehensweise und das ständige Entdecken neuer Möglichkeiten über Tage an den Computer fesseln. **Beim Aufbauen der eigenen Präsenz ein stabiles Gleichgewicht der Kräfte zu erhalten, ist unheimlich spannend und kann sehr lange motivieren.** Aufgrund der vielfältigen Unterstützungsmöglichkeiten durch den Computer besteht kaum Gefahr, den Überblick zu verlieren. Leider trüben die etwas stillose Grafik und eine unfreundliche Benutzerführung den vorhandenen Spielspaß. Eine Erläuterung der Schaltknöpfe wäre sicher angebracht gewesen, da diese sich stark ähneln. **Eine stärkere Integration der Figur „Perry Rhodan" wäre wünschenswert gewesen.** Nichtsdestotrotz ist „Operation Eastside" auf jeden Fall empfehlenswert, wenn auch kein Meilenstein im Weltraum-Eroberungs-Genre. Das Spieldesign stimmt, und auch Einsteiger kommen problemlos klar.



Auf den Planeten kannst Du au[f] ebenen Fläche Gebäude bauen. größten sind ganze neun Felder

TiPS

- Keine übertriebene Hektik! Die rundenweise Abarbeitung läßt genügend Zeit zum Überlegen. Bevor Du das Ende des Spielzugs deklarierst, kannst Du alle Entscheidungen zurücknehmen.
- Konstruiere zuerst schnell ein Raumschiff ohne Landungseinheit. Damit kannst Du früh im Spiel durch die Gegend jagen und andere Systeme scannen. Einerseits kannst Du dann die aufwendigeren Raumer gezielt losschicken, und andererseits schnell Kontakt zu den fremden Völkern finden. Das gibt Dir einen guten Überblick im Raumsektor, und Du kannst mit dem Handeln beginnen.
- Kommen Deine computergesteuerten Kolonien nicht in Schwung, nimmst Du die Sache entweder selbst in die Hand oder Du schickst die benötigten Ressourcen kurzerhand rüber.
- Leg Dich nicht mit den kriegslüsternen Blues an! Suche erst nach einem Mittel gegen die viel zu starke Panzerung der Blues-Raumschiffe.



Dies ist die Zentrale, in der Du M[…] bekommst: Handelswünsche, Kr[…] erklärungen und Friedensangeb[…]



Auf dem Handelsbildschirm kannst Du auch Ressourcen zwischen eigenen Kolonien transferieren

Bei Bedarf informierst Du Dich mit einem Mausklick über jedes Gebäude

Auf diesem Bildschirm mimst Du den Diplomaten

Siedlungsträchtige Planeten gibt es leider nur wenige

Raumschlacht: Die Blues greifen übermächtig an

Auf diesem Bildschirm konstruierst Du Dein Raumschiff

Die Akonen sind die besten Konsumgüterproduzenten

Die Blues sind das Übel der Eastside und ungemein ekelig

Die Arkoniden verstehen sich auf Hausbau und Forschung

Aras sind zwar geniale Forscher, aber schlechte Krieger

Springer verkörpern tolle Händler und Schiffbauer

Topsider sind nicht humanoid und können so auch fast alles besser

Dieser nette Herr informiert Dich über die Forschungsergebnisse

INFO

Perry Rhodan

Im Jahr 1961 erblickte der erste Heftroman mit Perry Rhodan das Licht der interstellaren Welt. Der Astronaut Rhodan trifft auf dem Mond Außerirdische, die ihm mittels fortgeschrittener Technologie Unsterblichkeit verleihen. Mit diesem Bonus ausgestattet, vereint er die zerstrittenen Staaten der Erde. Nun beginnt ein unaufhaltsamer Siegeszug durch die unendlichen Weiten des Alls, der über mehrere Jahrhunderte hinweg dokumentiert wird. Mit einer schier unglaublichen Zahl an Groschenheften, Taschenbüchern und gebundenen Ausgaben hat sich „Perry Rhodan" an die Spitze der Science Fiction Elite gesetzt. Allein im deutschen Sprachraum beträgt die Gesamtauflage über eine Milliarde Exemplare.

PC | PS | N64 | SAT

Perry Rhodan: Op. Eastside

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 80 Mark | für 1 bis 5 Spieler

Macher: Spellbound/Fanpro

braucht: Pentium 75MHz, 16 MB RAM, Windows 95

☺ Klasse Soundtrack, leicht verständlicher und trotzdem gehaltvoller Spielablauf

☹ Teils umständliche Benutzerführung, teils triste Grafik, wenig neue Ideen

Unkomplizierte und fesselnde Space Opera, die leider kaum Innovationen bietet

2

Text: Joachim Enderlin



Skull Monkeys

2-D-Jump&Runs sind out? Von wegen! „Skull Monkeys“ präsentiert sich als Hüpfspiel in klassischem 2-D-Stil. Besonderes Kennzeichen: Total abgedreht!

Der böse Klogg landet auf Idznak und präsentiert den Affen die Baupläne für seine „Evil Engine Nr.9“

The Neverhood

Mit seiner Erfindung will Klogg das friedliche Neverhood zerstören

Klayman, der Held des Abenteuers, und Winnie ahnen noch nichts von alledem

Doch dann wird Klayman von einer geheimnisvollen Flugmaschine entführt

Nicht gerade ein typischer Held: Trotz weicher Knie beweist Klayman Mut

Nach der Einnahme einer speziellen Energiepille wächst der schmächtige Klayman auf stattliches Arnold-Schwarzenegger-Format heran

Mit seinen praktischen Umschnall-Fl… Vogel durch die bezaubernde Dschun…

INFO

Knete muß man haben

Alle Charaktere und Hintergründe wurden aus Knetmasse gefertigt. Das verleiht der Optik von „Skull Monkeys“ ihren unverwechselbaren Charme.

Designskizze für eine Hintergrundgrafik

Ein Grafiker gibt Skizzen für die Knetfiguren vor. Im sogenannten Stop-Motion-Verfahren wird jeder einzelne Schritt gefilmt und aneinandergereiht. Diese Videostreifen dienen dann als Grundlage für die Computeranimation.

Die plastischen Modelle – hier ein Felsgebirge – werden digitalisiert und in die Computersequenzen übernommen. Auf diesem Bild bereitet ein Entwickler gerade einen neuen Level vor.

Bei den tollen Lic… und Schatten-effekten haben si… die Entwickler sel… übertroffen

NKEYS

TiPS

- Wenn Klayman hinter einer Wand verschwindet, versuche weiterzugehen. Oftmals verbergen sich Extras oder zeitsparende Abkürzungen hinter nicht einsehbaren Vorsprüngen.
- Wenn die nächste Plattform hinter einem gähnenden Abgrund unerreichbar scheint, gehe mit Klayman ein paar Zentimeter nach hinten und nimm durch Drücken der Quadrat-Taste Anlauf. Betätige die Sprungtaste erst im letzten Moment!
- Wenn Du auf „Kleinformat" geschrumpft bist, nimm Dich vor den lila Vögeln in acht! Während die Piepmätze dem „großen" Klayman nichts anhaben können, stellen sie für den Mini-Klayman eine ernstzunehmende Gefahr dar.

Klayman wie ein

„Hartgekocht" heißt dieser Level. Bald wird Dir auch klar, warum. Vor den Flammen im Boilerraum solltest Du Dich in acht nehmen!

Planet Neverhood, ein Ort der Glückseligkeit irgendwo im Universum. Klayman und sein Freund Winnie leben entspannt und locker in den Tag hinein – nichts kann den Frieden in der kunterbunten Welt aus Knetmasse stören. Wirklich nichts? Fehlanzeige! Denn Oberbösewicht Klogg hat es auf die Zerstörung des beschaulichen Planeten abgesehen. Der Fiesling landet auf dem Planeten Idznak und bringt das dort ansässige Affenvolk dazu, nach seiner Pfeife zu tanzen. Die strohdummen „Skull Monkeys" sollen Klogg beim Zusammenbasteln der „Evil Engine Nr. 9" helfen. Mit dieser Höllenmaschine will Klogg den Planeten Neverhood ein für alle Mal aus dem Universum tilgen. Doch ein schlauer Affe weigert sich, gemeinsame Sache mit dem Schurken zu machen, und entführt den verdutzten Klayman nach Idznak. Nun muß Klayman alles daran setzen, Kloggs Höllenmaschine zu verhindern...

Verdammt kalt hier: Klayman will schnell weiter, muß aber aufpassen, nicht abzustürzen

Du begleitest Klayman durch ein klassisches Jump&Run-Spiel in bester „Mario"-Tradition. Wie in den „alten" Vertretern dieses Genres bewegst Du den Helden über zweidimensionale Bildschirmwelten, die in alle vier Himmelsrichtungen scrollen. Das mag zwar hoffnungslos veraltet und langweilig klingen – ist es aber nicht. Denn die Programmierer von „Skull Monkeys" haben sowohl beim Charakter Design als auch bei der Hintergrundgrafik alle Register der Hardware gezogen. **Trotz des Verzichts auf die dritte Dimension kann sich die Affenjagd sehen lassen: Jeder Level ist groß und wurde detailverliebt gestaltet.** Mal dirigierst Du Klayman durch eine antike Welt mit mächtigen Säulen und beeindruckenden Wasserfällen, mal geleitest Du ihn durch düstere Höhlensysteme mit tollen Licht- und Schattenspielen. Unter den mehr als 100 Levels erwarten Dich viele grafische Leckerbissen: Eine Dschungelwelt, ein Kanalsystem, eine Jagd über die Dächer eines Schlosses und eine Bonusrunde im 70er-Jahre-Design. Und weit über dem Erdboden bahnst Du Dir Deinen Weg über Wolken.

Neben der spektakulären Grafik gibt's auch akustische Genüsse. Die witzigen Hintergrundmelodien wurden eigens von Profimusikern eingespielt und untermalen das skurrile Treiben auf dem Bildschirm hervorragend.

Im Gegensatz zur rundum gelungenen audiovisuellen Ausstattung wirkt das Gameplay von „Skull Monkeys" ein wenig angestaubt. Klayman kann nur springen, rennen und sich ducken – mit Kriechen oder Hangeln ist er überfordert.

Wenn Du bestimmte Bonusgegenstände aufgenommen hast, kannst Du gefährliche Feuerbälle verschießen oder mit einem Fluggerät durch die Lüfte segeln. Heiligenschein und Hamsterschild verleihen Dir kurzzeitige Unverwundbarkeit. **Die gegnerischen Affen, Vögel und Insekten schaltest Du – Mario läßt grüßen – durch Draufspringen aus.**

Neben den Gegnern warten jede Menge Fallen auf Dich – das Spektrum reicht von beweglichen Plattformen über ausgedehnte Abgründe bis hin zu Stachel- und Wassergruben. Doch mit ein wenig Geschicklichkeit bahnst Du Dir Deinen Weg durch die ausgedehnten Levels im Nu. Einsteiger werden ihre helle Freude am simplen Spielkonzept haben, doch Hüpfspiel-Profis dürften sich unterfordert fühlen.

„Skull Monkeys" ist ein höchst vergnügliches Game mit toller Grafik, Spitzensound, hohem Funfaktor und moderatem Schwierigkeitsgrad.

Klaymans Kumpel Winnie denkt immer nur ans Essen

In der „Eierwelt" wollen Dir fliegende Kreaturen an den Kragen



Text: Michael Schmithäuser



Match Statistics: Hier kannst Du Dein Spiel ganz genau analysieren

Angespannte Konzentration beim entscheidenden Elfmeter: Halten der Torwart oder Deine Nerven?

Wenn Du den Freistoß geschickt um die Mauer zirkelst, hat der beste Torhüter keine Chance

Mit Mario Basler-Lizenz: Der FC Bayern-Star kickt und dribbelt sich aus jeder Abseitsfalle

Ist es draußen zu ungemütlich, kannst Du „FIFA 98“ auch in der Halle spielen

Nebel und ein paar Schneeflocken trüben die Sicht des Freistoßschützen

INFO

Freistoß
Wähle einen Stürmer als Paßempfä
Postiere ihn möglichst nahe vor dem
gegnerischen Tor. Wenn der Freistol
kommt, kannst Du via Kopfball relati
einfach ein Tor erzielen.

Torerfolg
Mit einem Flügelstürmer dribbelst D
von außen in Richtung Fünfmeter-Ra
Mit der Kombination aus C-Button u
Z-Knopf (bzw. rechtem hinterem Tas
täuschst Du den Verteidiger und
donnerst den Ball am Rande des Fün
meter-Raumes flach ins Tor.

EA Sports dribbelt an die Tabellenspitze: „FIFA 98“ ist eines der bislang besten Fußballspiele.

FIFA 98

Wie schon auf PC und Playstation läuft „FIFA 98“ mit den „echten“ Kickern ins 64-Bit-Stadion ein. Dabei ist der Untertitel „Die WM-Qualifikation“ etwas irreführend. Du kannst nicht nur das Qualifikationsturnier und anschließend das WM-Turnier mit 172 Nationalteams spielen, sondern auch eine komplette Saison mit Vereinsmannschaften aus elf Ländern austragen.

Hast Du Dich schließlich für Modus und Mannschaft entschieden, überrascht „FIFA 98“ auf dem Nintendo 64 mit einer überaus detaillierten Grafik und geschmeidigen Bewegungsabläufen der Kicker – das sieht viel besser aus als auf der Playstation und fast so gut wie auf dem PC. **EA Sports nutzt nämlich nicht die übliche niedrige Grafikauflösung des N64 (zum Beispiel verwendet bei „ISS 64“), sondern setzt die feinere „Medium Resolution“ ein.** Dabei wird das Geschehen auf dem Platz nicht langsamer, sondern bleibt stets schnell genug, um ein packendes Spiel zu ermöglichen.

Dank Analog-Controller ist die Steuerung auf dem N64 noch besser als bei anderen „FIFA 98“-Versionen. **Mit etwas Übung gelingen traumhafte Distanzschüsse, Doppelpässe, Flugkopfbälle und andere Finessen.** In der Abwehr setzt Du schon mal einen Ellbogencheck ein oder grätschst unerbittlich in die Beine. Selbst Schwalben und Körpertäuschungen sind für versierte „FIFA“-Kicker kein Problem.

Gespielt wird bei Sonnens
Schnee und Regen in 16 verschie
Stadien. Zur Not darfst Du sogar
Halle ausweichen und dort ein
Freundschaftsmatches austragen.

Electronic Arts hat aus Fehler
lernt und präsentiert mit „FIFA 98
fantastische Fußballsimulation, d
mit Konamis Elite-Kick „ISS 64“ pro
los messen kann. Gegenüber dem
nisch mißlungenen Vorgänger „FI
eine Verbesserung in allen Bereich

PC*	PS*	N64	SAT

FIFA 98
Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 150 Mark | für 1 bis 4 Spiel

Macher: Electronic Arts

☺ Realistische Grafik in hoher Auflösu
Freiluft- und Hallen-Modus, FIFA-Liz

☹ Der Torhüter verstolpert so mancher
nur englischer Live-Kommentar

Überragende Fußball-Simulation mit toller Grafik. Nicht nur zur WM ein heißer Tip

* bereits getestet in SCREENFUN 1/9

Foto: BRAVO Sport

Zwischen dem anspruchsvollen „FIFA 98“ und dem Geholze von „Super Football Champ“ rangiert das actionreiche „Power Soccer 2“.

Power Soccer 2

Klinsmann tritt zum Freistoß an und zirkelt den Ball um die Mauer herum ins Kreuzeck (hoffentlich...)

INFO

So kannst Du bei „Power Soccer 2“ die computergesteuerten Torhüter verladen: Sobald Du den Ball erobert hast, läufst Du zum Elfmeterpunkt, täuschst den Keeper mit einem Hackentrick und schiebst den Ball seelenruhig ein. Mit dieser Vorgehensweise kannst Du fast immer ein Tor erzielen.

Wenn Du weitere Infos über die Position der Spieler haben willst, aktivierst Du die Spielfeld-Übersicht (Bildmitte, unten)

Wie wär's mit einem neuen Fußballspiel zum Start der Bundesliga-Rückrunde? Psygnosis lockt Dich mit der Fortsetzung von „Adidas Power Soccer“ ans Joypad: einem pfeilschnellen 3D-Kick für Bolzplatz-Action ohne Verschnaufpause. Fallrückzieher, Flugkopfbälle und rücksichtslose Tackles sind an der Tagesordnung, mit langweiligem Mittelfeld-Geschiebe mußt Du Dich nicht abgeben.

Im Liga-Modus wählst Du aus 125 europäischen Teams, bei der Weltmeisterschaft aus 56 Nationalmannschaften. Außerdem darfst Du Freundschaftsspiele und eine Europameisterschaft mit 20 UEFA-Ländern bestreiten.

Joypad oder -stick sind mit den Standard-Moves wie Passen, Schießen und Grätschen belegt. Mit entsprechenden Feuerknopf-Combos rufst Du Spezialattacken auf. Acht frei erfundene 3D-Stadien dienen als Austragungsort.

RTL-Chefreporter Marcel Reif kommentiert das Geschehen, ohne durch zu viele Wiederholungen zu nerven.

Auch wenn das Optionsmenü die Einstellungen „Action“ und „Simulation“ anbietet, erweist sich „Power Soccer 2“ für Playstation und auch PC als pures Action-Fußballspiel. Anders als beim realistischeren „FIFA Soccer“ dominieren Strafraumszenen und Einzelaktionen, taktisches Kombinationsspiel ist nicht sonderlich gefragt.

Wenn Du kein eingefleischter Fußballnarr bist und nur gelegentlich einen flotten Kick mit Kumpels einlegen willst, dann bist Du hier richtig.



Text: Martin Gaksch



Wer keine Lust auf Doppelpässe und Abseitsfalle hat, kann sich mit diesem Volldampf-Fußball im Strafraum austoben.

Wenig Optionen: Bei „Super Football Champ“ kannst Du nur alltägliche Features wie Spieldauer oder Abseits-Regel einstellen

Alle Mannschaften sind aus Phantasie-Kickern zusammengestellt

Beim Elfmeterschießen bestimmt Du mit dem Steuerkreuz die Schußrichtung

Keine Panik, trotz des „Football“ im Titel ist das vorliegende Spiel eine Soccer-Simulation und keine „American Football“-Variante. Allerdings entpuppt sich „Super Football Champ“ als ähnlich actionreich. **Ernsthafte Fußball-Fans mit taktischem Verständnis sind hier eindeutig in der falschen Mannschaft.**

Du entscheidest Dich zwischen zwei Turnier-Varianten oder übst Elfmeterschießen – leider gibt's keinen Liga-Modus. Danach suchst Du Dir einen besonders coolen Kicker aus, der mit einer Spezialfähigkeit wie „dribbelstark“ oder „schußgewaltig“ gesegnet ist. Auf dem Platz geht's zur Sache: Wie im Schulsport wird gebolzt, was das Zeug hält. Für Einsteiger und Gelegenheitskicker ist das noch ganz witzig, Langzeit-Motivation für Fußball-Profis kommt nicht auf.

Wenn schon Action-Soccer, dann lieber mit „Power Soccer 2“. Das ist ebenso dynamisch, bietet aber weit mehr Features. Immerhin plaziert sich die 3D-Grafik von „Super Football Champ“ im oberen Mittelfeld – aber das ist für 100 Mark etwas zu wenig.



Text: Martin Gaksch

Winter Hea



Winterolympiade mit elf Disziplinen: In diesem Sportspiel geht's um Tempo und Geschicklichkeit! Wenn Du so richtig fit bist auf Piste, Eis und Schnee, kannst Du alle Rekorde brechen.

TiPS

- Um schneller zu werden, solltest Du mehrere gut erreichbare Tasten mit „Speed", also Geschwindigkeit, belegen. Während des Wettbewerbs hämmerst Du auf zwei oder drei Tasten zugleich: Das bringt deutlich bessere Ergebnisse, als wenn Du nur einen Knopf benutzt!
- Nach einigen Runden kennst Du die Disziplinen, bei denen Du Probleme hast. Nimm' dann einen Athleten, der gerade in diesen Sportarten besonders gut ist! Bist Du in allen Disziplinen etwa gleich gut, ist ein Allrounder die beste Wahl.
- Wenn Du etwas Erfahrung hast, schalte die Erläuterungen vor jedem Wettbewerb ab. Das verkürzt die Ladezeit!



Acht Comic-Sportler stehen zur Auswahl. Mit einem Mehrspieleradapter können bis zu vier Spieler gleichzeitig auf Medaillenjagd gehen

Speed-Skating: Beim Eisschnellauf zählen Geschwindigkeit und genaue Steuerung. Laß' Dich beim Auslauf der Kurve nicht von anderen Läufern aufhalten!

Abfahrt: In diesem Lauf ist flinke Reaktion gefragt. Nur wer den Kursverlauf richtig einschätzt, kann sich in der Spur halten

Parallelslalom: Hier trittst Du gegen einen Konkurrenten an. Auf Knopfdruck schwingen Deine Bretter eng an der Torstange vorbei

Langlauf: Am unteren Rand erkennst Du die Hügel der Strecke. Unter der Geschwindigkeitsleiste wird Deine Ausdauer angezeigt

Snowboard: Mit viel Gefühl steuerst Du auf den Hängen um die Slalomtore herum

Skisprung: Nach dem Anlauf über den Schanzentisch legst Du den Absprungwinkel fest. Der ideale Wert ist 30 Grad

Bobfahren: Paß' auf, daß Du nicht an die Bande gerätst! Du jagst mit extremer Geschwindigkeit durch den Eiskanal

Hast Du schon mal versucht, mit 100 Sachen einen Eiskanal runterzubrettern? Hier kannst Du es trainieren – und gewinnen!

Ob auf Piste, Loipe, Eis oder in der Bobbahn: Bei der Saturn-Winterolympiade bist Du der Star. In elf Disziplinen versuchst Du, möglichst viele Punkte zu erringen. Die Aufgabenliste ist lang: Hochgeschwindigkeits-Skifahren, Abfahrt und Parallelslalom bilden den alpinen Teil der Bildschirmspiele, Langlauf und Skispringen den nordischen. **Im Eiskanal bretterst Du dann per Skeleton-Rodel und Zweierbob ins Tal, auf der Eisbahn sind zwei Schlittschuh-Distanzen zu absolvieren.** Natürlich bist Du auch in den Trendsportarten Trick-Ski und Snowboarding gefordert.

Zu Beginn wählst Du einen von acht Comic-Sportlern aus, die unterschiedliche Stärken besitzen. Der deutsche Sportler Karl Vain etwa fährt besonders schnell Ski, während der Amerikaner Rick Blade als Allrounder in jeder Kategorie solide Leistungen bringt. Die Steuerung ist einfach, Du brauchst Dich also nicht lange mit der Anleitung aufhalten. Durch schnelles Knopfdrücken machst Du den Sportlern Tempo, am unteren Bildschirmrand kannst Du die aktuelle Geschwindigkeit ablesen. Drückst Du auf die Action-Taste, springt Dein Athlet über Schanzentisch oder Pistenkuppe oder schwingt sich in den Bob. Nur in sechs Disziplinen steuerst Du gezielt: Entweder fieberst Du, wie beim Abfahrtslauf, direkt hinter dem Sportler mit, oder Du steuerst beim Eisschnellauf aus der Vogelperspektive. Die kniffligste Disziplin ist der Langlauf, bei der Ausdauer und Vorausschau gefragt sind: Unebenheiten wie Hügel und Abfahrten solltest Du in Deine Überlegungen unbedingt miteinbeziehen. Geht Dir nämlich bergauf die Puste aus, verlierst Du wertvolle Sekunden!

Gelingt Dir ein spektakulärer Weltrekord, wird dieser mit Deinen Initialen im Saturn-Speicher verewigt. So bist Du ständig motiviert, noch mehr Punkte zu holen. Aber auch bei Mißerfolg gibt's deutliche Reaktionen: Die Sportler klagen lautstark über Ihr Versagen und sinken frustriert auf die Knie. Haben sie jedoch eine neue Bestzeit aufgestellt, jubeln sie natürlich. **Aus den verfügbaren Disziplinen kannst Du Dir auch eine individuelle Olympiade mit Deinen Lieblingswettbewerben zusammenstellen.** Sollen gleichzeitig vier Spieler auf Medaillenjagd gehen, benötigst Du einen Multitap-Mehrspieleradapter, an das vier Joypads angeschlossen werden.

Leider sind nicht alle Disziplinen so ausgefeilt wie der spannende Langlauf. Bei der Schußfahrt und dem Trick-Ski Springen geht es etwas zu simpel nur ums schnelle Knöpfedrücken. Das macht zwar sofort Spaß, bietet Dir aber wenig Möglichkeiten, Dich später noch zu verbessern. Außerdem gleichen sich die beiden Sportarten Rodeln und Bobfahren zu stark, denn bis auf den unterschiedlichen Anlauf gilt es hier nur, Berührungen mit der Eiskanalbegrenzung zu vermeiden. **Wer einen Partyspaß mit unkomplizierter Steuerung sucht, wird bei diesem Spiel fündig.** Die neue Olympiade „Winter Heat" ist dank hochauflösender Grafik, liebevoller Cartoon-Animationen und nicht zuletzt vieler Optionen sogar besser als „International Track & Field" auf der Playstation. Trotz kleinerer Mängel ist Segas „Alternativ-Nagano" die beste Knopfdrück-Olympiade.

PC | PS | N64 | **SAT**

Winter Heat

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 Mark | für 1 bis 4 Spieler

Macher: Sega

☺ Sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl, Vierspieler-Modus für heiße Parties

☹ Einige Disziplinen sind einander sehr ähnlich, umständlicher Trainingsmodus

Rundum gelungene Winterolympiade, die zu langen Spielabenden motiviert

1

Text: Christian Blendl

ONE

So richtig in Rage, macht Cain seinem Ärger explosionsartig L

Ein Rücksetzpunkt: Trotz Ableben geht's im gleichen Level weiter

Die feindlichen Soldaten haben Laserzielsucher auf ihren Waffen

Bist Du schnell – und hart im Nehmen? Als Ex-Gefangener kennst Du nur ein Ziel: Deine Peiniger finden und beseitigen.

Am rechten Arm 'nen Ballermann: Damit terrorisiert Cain sie alle



John Cain will sich an Wissenschaftlern rächen

TiPS

Die Absprungtechnik:
Besonders in den gefährlichen Berglandschaften ist präzises Springen für Dich lebenswichtig. Riskiere also nichts und schaue Dir die Absprungstelle erst genau an, bevor Du rüberspringst.

Das Rage-Meter:
Dein Rage-Meter fungiert gleichzeitig als Lebensenergie und Waffenanzeige. Wenn das Meter voll aufgeladen ist, sind Deine Schüsse präziser und noch durchschlagskräftiger.

Alles vernichtende Explosionen:
Bei voll aufgepowertem Rage-Meter kannst Du eine alles vernichtende Explosion herbeiführen, mußt Dich aber hinterher wieder regenerieren. Also besser nur im Notfall verwenden.

KRAWWUMM! Mit einer gigantischen Explosion verabschiedet sich das Tor des gewaltigen Hochsicherheitstrakts – Du bist frei, und Du bist sauer...

In „One" übernimmst Du die Rolle des geflohenen Halbandroiden John Cain, der sich an Wissenschaftlern für die an ihm vorgenommenen Versuche rächen will. **Anstelle eines rechten Arms hat Cain eine fette Laser-Wumme, die beinahe ununterbrochen in Gebrauch ist.** Die sechs Levels sind nämlich von schwerbewaffneten Söldnern geradezu überfüllt. Zudem wird der Held dieses Spiels noch von Polizeihubschraubern gejagt.

Nachdem Du dem Gefängnis entfliehen konntest, schlägst Du Dich in die Berge, wo ganze Armeen auf Dich warten. Außerdem mußt Du achtgeben, nicht in die Tiefe zu stürzen. Weitere Etappen sind ein Laboratorium mit Zeitbomben, ein Unterwassertrakt sowie ein Eisenbahntunnel und natürlich das Hauptquartier Deiner ehemaligen Peiniger. In der rechten unteren Bildschirmecke befindet sich das Rage-Meter. Es zeigt Dir: **Je mehr Feinde Cain ins Nirvana schickt, desto wütender wird er.** Die Kraft und die Zielgenauigkeit seines Lasers verbessern sich dadurch erheblich. Voll in Rage macht er seinem Ärger in einem furiosen Lichtkegel Luft, und sämtliche Feinde werden buchstäblich vom Bildschirm gefegt.

Du kannst die Spielfigur frei bewegen, doch die Kameraperspektive ist vorgegeben. Um das Action-Feuerwerk noch rasanter wirken zu lassen, ist die Kamera ständig auf der Suche nach einer neuen, noch actionreicheren Einstellung. Dadurch wird das Spielgeschehen zwar etwas unübersichtlich, aber nie so sehr, daß der Spielfluß darunter leidet.

„One" schreibt Action ganz groß: In eindrucksvollen Explosionen fliegen Dir futuristische Panzer und Geschützstände um die Ohren. Kampfhubschrauber äschern auch schon mal ganze Brücken ein, um Dich aufzuhalten. Der Soundtrack scheint einem Thriller aus Hollywood entsprungen zu sein, ständig hörst Du den Funkverkehr der feindlichen Streitkräfte. Mit „One" hat ASC Games ein innovatives Spiel abgeliefert. Wer von „Legacy of War" enttäuscht war, kommt hier garantiert auf seine Kosten.



Countdown: Du hast 20 Sekunden eine Bombe zu finden und zu ents



Nervenkitzel: Die düstere Atmosp sorgt für reichlich Spannung



Croc

Croc wird mit einem Brunnen-Monster konfrontiert

Befreie diese süßen Gobbos!

Sieht so ähnlich aus wie Nintendos Yoshi und kann auch fast dasselbe: Hier siehst Du eine Stampfattacke

Grasgrün und putzig: So müssen Helden aussehen, dann klappt's auch mit dem Spielspaß!

Saturn- und PC-Fans dürfen sich freuen: Oberbösewicht Dante hat Gobboland nun auch auf ihren beiden Systemen versklavt. Die kleinen Gobbos harren der Befreiung, und Du hüpfst ihnen in der Schuppenhaut des niedlichen Krokodils Croc zu Hilfe. **Das ausgezeichnete 3D-Jump&Run wurde nahezu fehlerfrei auf Saturn und PC übertragen und spielt sich genausogut wie auf der Playstation.**

Du steuerst das grasgrüne Krokodil durch 40 Levels und schlägst eine ganze Handvoll Endgegner in die Flucht. Die 3D-Grafik ist schnell, auf 3D-beschleunigten PC gar eine Pracht und vermittelt ein intensives Spielerlebnis – das von dem dynamischen CD-Soundtrack noch unterstützt wird.

Hüpfen, laufen, erforschen und mit dem Schwanz zuschlagen: Wenn Du auf Jump&Run-Spiele mit einer Prise Abenteuer stehst, dann bist Du bei „Croc" bestens aufgehoben. Selten wurde ein so knuddliges Krokodil gesehen, das liebevoll-tolpatschig Urwald, Wüsten und Eis-Welten durchstöbert.

Einzig von der wenig genauen Steuerung wird das putzige Abenteuer getrübt – und gerade diese macht spätere Levels unnötig schwer.

Die Saturn-Version kommt dem Playstation-Original grafisch recht nahe

Dank 3D-Beschleuniger hat „Croc" auf dem PC ganz klar die beste Grafik

PC | PS* | N64 | SAT

Croc
Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene
ca. 80/100 DM (PC/SAT) | für 1 Spieler
Macher: Fox Interactive/Electronic Arts
☺ Große Spielwelt mit 40 Levels, eindrucksvolle 3D-Grafik, putzige Darsteller
☹ Teilweise unpräzise Steuerung, Kameraeinstellungen nicht immer optimal
Liebevolles und optisch tolles 3D-Jump&Run, das besonders Jungspieler anspricht – 2

* bereits getestet in SCREENFUN 11/97

Croc ist das Paradebeispiel für ein liebenswertes Krokodil

Text: Martin Gaksch

Discworld II

Als Romanserie hat „Discworld" Kultstatus, auf der Playstation dürfte es bald auch so weit sein!

Like a Virgin: Rincewind ist reifer geworden, läßt sich aber trotzdem noch gern becircen

Was hecken die seltsamen Typen bloß aus? Die Zauberer der Unsichtbaren Universität bei ihren illustren Riten

Die frustrierten Zombies verlangen einen ordnungsgemäßen Tod

Chaos auf der Scheibenwelt: Nach einem höchst bedauerlichen Unfall weigert sich Gevatter Tod, seiner ursprünglichen Aufgabe nachzukommen. Die Folgen sind fatal: In Ankh-Morpork und Umgebung wimmelt es nur so von Untoten, die nicht so richtig sterben können und durch ihre Anwesenheit für erhebliche Unruhe sorgen.

Du schlüpfst in das Gewand des nicht sonderlich talentierten Magiers Rincewind und sorgst dafür, daß der sture Sensenmann seine Arbeit endlich wieder aufnimmt. **Doch bevor es zum Happy End kommt, sind einige sehr knifflige Rätsel zu lösen, an denen man leicht verzweifeln kann. Dabei ist nämlich sehr viel Um-die-Ecke-Denken angesagt.**

Technisch gibt's nichts zu meckern: Perfekte Comic-Grafiken und Animationen verwöhnen das Auge. Ex-„Monty-Python" Eric Idle singt den genialen Titelsong. Zugegeben: Angesichts der kernigen Puzzles ist „Discworld II" für Einsteiger nur bedingt geeignet, die abgedrehte Story und die technische Umsetzung entschädigen jedoch für vieles!

Gevatter Tod in Aktion: So lebhaft geht's im Reich der Toten zu

PC | PS | N64 | SAT

Discworld II
Adventure für Fortgeschrittene und Profis
ca. 90 Mark | für 1 Spieler
Macher: Psygnosis
☺ Abgedrehte Story, stilgerechte Comic-Grafiken, gelungene Sprachausgabe
☹ Deftiger Schwierigkeitsgrad einiger Puzzles, Nachlade-Verzögerungen
Geniales Adventure, das leider einige hammerharte Einsteiger-Hürden aufweist – 2

Text: Michael Anton

BUST A MOVE 3 DX

Wer glaubt, er könne hier eine ruhige Kugel schieben, der irrt! Für dieses Puzzlespiel brauchst Du einen klaren Kopf. Schau' mal, wie weit Du kommst!

*Du solltest Dich von der Größe dieses Fieslings (
beängstigen lassen. Wichtig ist, was er in der Bi*

TiPS

Matchball
Ab und zu findest Du Spezial-Kugeln auf dem Bildschirm, die durch Berührung einer anderen Kugel aktiviert werden.
Diese Specials helfen Dir, sehr viele Murmeln auf einen Streich loszuwer
Doch solltest Du Dir den Zeitpunkt d
Anwendung gut überlegen, weil jede Spezial-Kugel nur einmal pro Level benutzt werden kann.

Der Level-Editor
Mit diesem Optionspunkt kannst Du Deine eigenen „Bust a Move"-Level bauen.
Ein einfaches Menü hilft Dir, die Pos
und Farbe jeder Murmel selbst zu bestimmen.

INFO

Die Geschichte der Helden
Die Helden Bob und Bub sind die geträumten Abbilder der Menschenkinder aus „Rainbow Islands". Dieses kurzweilige Programm existiert schon seit über zehn Jahren und wurde für fast alle erdenklichen Systeme (unter anderem NES, Master System, Mega Drive und Super NES) umgesetzt.
Insbesondere in ihrer Heimat Japan genießen die beiden Drachen auch heute noch einen sehr guten Ruf.
Für die Spielefirma Taito sind die niedlichen Figuren schon längst zu Maskottchen avanciert.

Bob und Bub, die beiden Drachenbabies aus der „Bubble Bobble"-Reihe, sind wieder in Aktion. Zu ihnen gesellen sich noch fünf weitere japanische Comic-Charaktere. Gemeinsames Ziel: Den Bildschirm von bunten Kugeln säubern, bevor die Decke einbricht. Um dies zu schaffen, schießen sie mit einer ungewöhnlichen Apparatur Kugeln auf das Spielfeld. Sobald sich mindestens drei Murmeln gleicher Farbe berühren, verschwinden diese und schaffen wertvollen Platz für weitere Kugelstöße.

Nachdem Du Dir einen Helden ausgesucht hast, kannst Du entweder gegen einen Freund oder gegen Computergegner antreten. Kugeln, die von Deinem Spielfeld verschwinden, erscheinen urplötzlich bei Deinem Konkurrenten und sorgen dort für einiges Kopfzerbrechen. Hitzige Duelle, bei denen eine langjährige Freundschaft zerbrechen kann, sind also an der Tagesordnung. **Neben guten Reflexen und schnellem logischen Denken ist auch ein gutes Augenmaß gefragt.** Wenn Du nämlich eine Kugel nicht an die gewünschte Stelle schießt, kann das sehr schnell im kunterbunten Durcheinander enden.

Neben den verschiedenfarbigen Kugeln gibt es auch Spezialmurmeln, die einige Überraschungen bieten

Sämtliche Menüs sind sehr zugänglich. Das gesamte Spiel ist in lustiger und knallbunter Bonbon-Grafik gehalten. Je nachdem, ob Du gerade auf einer Erfolgswelle schwimmst, oder kurz vor dem Aus stehst, zieht Dein Charakter eine witzige Grimasse.

Kenner der früheren „Bust"-Spiele werden die eingängigen Melodien sofort wiedererkennen. Die Songs sind sehr originell und nerven deshalb auch bei längerem Spielen nicht.

„Bust a Move 3 DX" ist ein rundum gelungener Knobel-Spaß für Spieler jeden Alters. Durch die zahlreichen unterschiedlichen Spielvarianten wird Langeweile garantiert so schnell kein Thema.



Addiction pinball

Nachschub für Kugelfreunde: Die „Worms"-Erfinder Team 17 lassen zwei Flippertische losrollen.

Noch 'ne Münze in den Slot. Auf den Startknopf drücken. Schwungvoll ballert die erste Kugel in den Tisch hinein. Rechts. Links. Überrollen lassen. Jackpot!

Wieder eine der bald unzähligen Flippersimulationen. Doch „Addiction Pinball" hebt sich aus der Masse heraus – nicht zuletzt dank der Thematik beider Tische. Am „Worms"-Table trefft Ihr zum Beispiel auf die altbekannten Würmer inklusive beliebter Sounds und Musikstücke. **Sowohl der „Worms"- als auch der schöne „Rally Fever"-Tisch erinnern stark an Empires Vorzeigeflipper „Pro Pinball: Timeshock".**

Aus sechs verschiedenen Blickwinkeln kannst Du den wählen, der Dir am günstigsten erscheint. Dazu kommt die hohe Grafik-Auflösung von bis zu 1600 x 1200 Bildpunkten mit 16-Bit-Farben. Die oben im Bild eingeblendete, der Realität nachempfundene Anzeige hält Dich über Deinen Punktestand, Extras und eventuelle Missionen auf dem laufenden. Mit viel Geschick kannst Du auf diesem Display sogar kleine Bonusspiele gewinnen.

Von der extrem realistischen 3D-Grafik über ausgefeiltes Tisch-Design bis hin zur sehr gut umgesetzten Mechanik: Die Programmierer haben ganze Arbeit geleistet. Die gelungene Sounduntermalung rundet das Bild ab. Etwas dürftig klingen dagegen die Flipper-Geräusche. Das Tischrütteln (Tilten) ist zudem sinnlos, da der Tisch nicht rüttelt, sondern langsam hin- und herschwingt. Außerdem läßt sich über den Sinn mancher Perspektiven streiten. Oder hast Du schon mal auf dem Kopf geflippert?

Die beste Übersicht bietet diese Ansicht

Der „Worms"-Tisch ist so witzig wie das Original-„Worms"

Ansichtssache: die etwas andere Perspektive des „Worms"-Tisches

PC | PS | N64 | SAT

Addiction Pinball
Flipper für Einsteiger bis Profis

ca. 120 Mark | für 1 Spieler

Macher: Team 17/Microprose

braucht: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, Windows 95

☺ Beeindruckende Grafik, saubere Kugelphysik mit realem Flippergefühl

☹ Nur zwei Tische, Tilten wenig wirkungsvoll, kaum typische Flipper-Sounds

Technisch und spielerisch eindrucksvoller Flipper – fast so gut wie die „Pro Pinball"-Serie **2**

Text: Joachim Enderlin

DARK RIFT

Willkommen in der Welt von „Dark Rift". Laß' die Schwerter klirren, Sterblicher!

Unbarmherzige Kampfmaschinen und Ausgeburten der Hölle treffen in diesem Fightspiel aufeinander. In „Dark Rift" richten das Schwert und magische Geheimwaffen über das Schicksaal der acht Kämpfer. Die Schlagvarianten sind bei jedem Fighter ähnlich: Unterschiedliche Schlagstärken, ein Block-Button und diverse Griffe stehen den Monstern und Mutanten zur Verfügung. Per Tastenkombination läßt Du mäßig effektvolle Strahlen über den Bildschirm fegen, die Deinem Gegenüber den Lebensenergie-Balken kürzen. Nach drei Gewinnrunden steht der Sieger fest und darf sich einer neuen Herausforderung stellen.

Grafisch überzeugen allenfalls die Hintergründe. **Die Charaktere sind mitunter wenig detailliert gezeichnet und mäßig animiert.** Musikalisch hat man schon Besseres gehört. „Dark Rift" ist höchstens ein Spiel für Genre-Fans. Wenn Du Qualität willst, greife zu „Fighter's Destiny".

Morphix ist eine lebende Fackel und besteht aus Transparenz-Effekten

Nikki ist sehr flink – das macht sie gefährlich

Demonica hat eine der gefährlichsten Fernwaffen auf Lager

Frech und inkompetent: Wer auf dem PC spielen will, muß seine 3Dfx-Karte deinstallieren

Eves stärkste Waffe ist ihr dünnes Schwert, denn es besitzt magische Fähigkeiten

PC | PS | **N64** | SAT

Dark Rift
Fightspiel für Einsteiger

ca. 140 Mark | für 1 bis 2 Spieler

Macher: Vic Tokai

braucht: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, Windows 95

☺ Grafisch imposante Hintergründe, einige Schlagserien können sich sehen lassen

☹ Unterstützt kein 3Dfx und Textur-Filtering, häßliche Fighter, optisch langweilig

Technisch und spielerisch einfallsloses Fightspiel, das höchstens Genre-Fans interessiert **4**

Text: Christian Henning

Eishockey ist die schnellste Mannschafts-Sportart der Welt! Acclaim bändigt die adrenalintreibende Kufen-Action.

Rathje und Fedorov sich nicht ausstehe einem Rempler en eine heftige Prüge schen den beiden

Gleich scheppert's im Netz: In der zoom- und rotierbaren Wiederholung bewunderst Du Deinen Treffer

Dank NHL-Lizenz ist auch Marco Sturm im Spiel vertreten

Davor bibbert jeder Goalie: Beim Freistoß tritt der Gegner dem Torhüter gegenüber

In der „Create Player"-Funktion verteilst Du Punkte auf verschiedene Fähigkeiten

NHL Breakaway '98

Dem Torhüter sei Dank! Gerade noch konnte Dein Goalie den Schlagschuß von Kufengott Wayne Gretzky abwehren – ohne diese Glanzparade wäre Dir die Niederlage im entscheidenden Saison-Endspiel sicher gewesen. Jetzt zählt Schnelligkeit: Dein Team liegt einen Punkt zurück, und im letzten Drittel bleiben Dir noch 20 Sekunden.

Mit „NHL Breakaway '98" für das Nintendo 64 legt Acclaim die Umsetzung des phantastischen Playstation-Eishockey vor. Auch hier gibt es unzählige Parameter, die jede Einstellung zwischen actionlastiger Arcade-Puckjagd und ernsthafter Simulation zulassen.

Kommt es im Freundschaftsmatch nur auf Deine Tagesform an, mußt Du in der Saison konsequent dominieren, um am Ende den Meisterpokal zu holen. Während der Saison darfst Du unfähige Trainer rausschmeißen und neue Spieler verpflichten – und kannst sogar die einzelnen Fähigkeiten der Sportler mit Hilfe eines Bonuspunkte-Systems verbessern.

Was bei der Playstation-Version noch zu bemängeln war, haben die Designer auf der Nintendo-Konsole konsequent ausgebessert. So bewegen sich die Akteure jetzt deutlich realistischer übers Eis und flitzen nicht gleich mit einem Affenzahn los, wenn Du den Analogstick in eine Richtung drückst.

Die Kontrolle über das Geschehen auf dem Eis ist trotz der umfangreichen Steuerungsfinessen schnell erlernt. Schon nach wenigen Minuten legst Du die Gegenspieler im Handumdrehen aufs Eis oder trickst sie wie ein Profi mit einem angetäuschten Paß aus. Das praktische Direkt-Paß-System wiederum, mit dem Du Deine Mitspieler direkt anspielen kannst, erleichtert Dein Vorgehen in der Offensive, da gezielte Puckabgaben locker vom Schläger gehen.

Einziger Unterschied zur Playstation: Auf Intro und Livekommentar mußt Du hier leider verzichten (das Modul bietet nicht soviel Speicherplatz wie eine CD). Dafür schüttelt Dich das Rumble Pak ordentlich durch, sofern Du ein Gamepad mit Rumble Pak-Funktion hast.

Die überzeugenden Stärken der Playstation-Fassung, wie die gute Spielbarkeit, blieben unangetastet. **Die hohe Auflösung der Nintendo-Konsole ermöglicht eine glasklare, schöne Grafik und fein animierte Spielfiguren.** Das größte Plus aber ist der realistischere Spielverlauf, der keine Hektik mehr aufkommen läßt, und zusammen mit der feinfühligen Analog-Steuerung ganz neue Spielspaß-Dimensionen eröffnet. Einziges Manko sind ein paar unübersichtliche Kameraperspektiven.

Für Eishockey-Fans jeder Altersgruppe, die mit den verspielten Arcade-Gimmicks des Midway-Konkurrenz-Titels „Wayne Gretzky's 3D-Hockey" nicht so sehr viel anfangen können, ist „NHL Breakaway '98" erste Wahl!

Text: Andreas Knauf · Foto: BRAVO Sport



TiPS



Noch jemand ohne Popcorn? Die T Perspektive schafft Fernsehstimm

- Während eines Spiels im Saison-Modus werden in der Fußzeile aktu Zwischenstände und Statistiken aus deren Matches eingeblendet. So bl Du ständig auf dem laufenden, wie gegnerischen Mannschaften stehe
- Die TV-Perspektive liefert zwar beeindruckende Bilder, ist aber nicht gut spielbar: Wählt stattdesse lieber die High Cam.

POWERBOAT Racing

Wasser statt Asphalt, Propeller statt Reifen: In „Power Boat Racing" heizt Du zur Abwechslung mal übers Wasser



Am Amazonas gibt's braunes Wasser und einen schweren Dschungelkurs

Die Katamarane sind viel schwerer zu steuern als die normalen Boote

Die Bootsauswahl: Die Flitzer derselben Klasse unterscheiden sich nur wenig

Eine Möwe zieht ihre Kreise, ein paar kleine Jungen angeln am Steg, gegenüber macht gerade ein Ruderboot fest. Die Idylle könnte nicht vollkommener sein. Plötzlich scheucht ohrenbetäubender Krach Vögel auf und Fische runter: Die „Power Boats" sind da. Mit irrer Geschwindigkeit heizen die Schnellboote durch die schmale Passage. Die Angler verzweifeln, das Ruderboot kentert. Egal! Du sitzt in einem dieser Boote, und das Einzige, was zählt, ist der Sieg!

Um nichts anderes geht's in Interplays „Power Boat Racing": **Steige in ein Rennboot und flitze schneller als alle anderen über die neun Wasserkurse.** Gefahren wird unter anderem in Japan, Monaco, New York oder im wasserarmen Arizona – je nach Austragungsort des Rennens gibt's natürlich passende 3D-Grafik.

Bevor Du jedoch die feuchte Weltreise antrittst, mußt Du Dich für die Bootsklasse entscheiden. Zu Beginn stehen Dir nur drei Monorumpf-Klassen mit unterschiedlichem Hubraum und Schwierigkeitsgrad zur Wahl. **Hast Du die ersten Rennen gewonnen und auch eine Meisterschaft erfolgreich beendet, gibt's die Katamarane.** Diese Boote besitzen einen Doppelrumpf, sind sauschnell und haben ein komplett anderes Handling als die normalen Schnellboote.

Doch nicht nur die neue Bootsklasse kannst Du Dir erspielen. Auch verschiedene Spielmodi kommen später dazu. Neben dem Arcade-Rennen, in dem Du mit einer guten Plazierung weiterkommst, kannst Du nach Erfolgen in diesem Modus Meisterschaften mit Punktesystem fahren. Des weiteren warten Slaloms, Time Trials (Zeitrennen gegen Deinen „Ghost") und Shoot Outs. Hier scheidet nach jeder Runde der letzte Fahrer aus. Während der Rennen kannst Du übrigens per Knopfdruck die Trimmung des Bootes verändern, wobei der Flitzer mit aufgestelltem Bug schneller fährt und bei flacher Lage besser um Kurven gleitet.

Die vielen Spielmodi sind zweifellos die große Stärke von „Power Boat Racing". Zudem motiviert die Raserei hauptsächlich dadurch, diese Optionen und die Katamaran-Klasse zu erspielen. Die neun Wasserkurse fallen vor allem durch ihr schönes, abwechslungsreiches Strecken- und Grafikdesign auf. Der Wasseroberfläche wurde leider weniger Aufmerksamkeit geschenkt. Es gibt keine Wellen, und die Spritzeffekte sind ein Witz. Spielerisch wäre zudem ein kleiner Tuning-Part nicht fehl am Platz gewesen. Trotzdem ist „Power Boat" ein kurzweiliges Fahrvergnügen für wasserliebende Raser, die Reifen nicht mehr sehen können.

Text: Knut Gollert

PC | PS* | N64 | SAT

Power Boat Racing
Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 80 Mark | für 1 bis 6 Spieler

Macher: Interplay

braucht: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, Win 95, unterstützt Direct3D

☺ Flotte Grafik, abwechslungsreiche Kurse, viele erkämpfbare Spielmodi

☹ Grafisch effektlos, keine Tuning-Optionen, zu wenig unterschiedliche Boote

Flotter, aber optisch und spielerisch ausbaufähiger Arcade-Raser für Wasserratten 3

* PS-Version erscheint im März '98

TiPS

Ist die Trimmung des Bootes
Die Trimmung Deines Bootes wichtig, als Du mit extrem ho am schnellsten bist. In flache kannst Du zwar bessere Kurv aber die Geschwindigkeit sin stark. Darum solltest Du imm nach oben gerichtetem Bug f Lediglich sehr scharfe Kurve Beispiel in Japan) können be flachem Boot gefahren werd

Was muß ich bei Sprüngen b
Aufpassen mußt Du auf jeder kleinen Sprungschanzen. Ma kann es passieren, daß Dein des hochgetrimmten Bugs ei dreht, ohne das die Sprunghö reicht. Du verlierst dann wert Empfehlenswert ist es, auf je hohen Schanze direkt vor de die Bootsnase abzusenken u wieder hochzudrehen.

Kieloben: Dieser Sprung hat Z

Pro-Pinball – Timeshock

Lade den Zeitkristall auf 100 Prozent, um auf eine Zeitreise zu gehen!

Timeshock" ist ein moderner Flipper, wie er in jeder Gaststätte steht – wie bei einem echten Tisch bestimmst Du die Anzahl der Bälle. Darüber hinaus kannst Du sogar den Schwierigkeitsgrad einstellen. Durch Zielschüsse werden Ballfallen und tolle Spielfunktionen aktiviert. Triffst Du einige Rampen schnell hintereinander, sammelst Du haufenweise „Quickshot"-Punkte. Die einfarbige Matrix-Anzeige spielt laufend kurze Filmanimationen ein. **Anfangs verwirren die vielen Möglichkeiten. Doch dann erkennt man, wieviele Geheimnisse in Löchern, Fallzielen und Bumpern verborgen sind.**

Wer schon immer einen komplexen Flipper für zu Hause haben wollte, der sollte zugreifen – auch wenn im Gegensatz zu anderen Flipperspielen lediglich ein Tisch simuliert ist, während für Sammlungen wie „True Pinball" gleich vier Flipper entworfen wurden.

Schießt Du mehrmals durch die Außenbahnen, erhältst Du einen Extra-Bonus

PC* | PS | N64 | SAT

Pro-Pinball – Timeshock
Flipper für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 Mark | für 1 bis 2 Spieler

Macher: Empire

☺ Realistische Grafik in hoher Auflösung, jede Menge Spielmodi und Geheimnisse
☹ Für Einsteiger etwas zu unübersichtlich, nur ein einziger Tisch zur Auswahl

Die Spielhalle im eigenen Wohnzimmer: Jeder Flipper-Fan holt sich diesen Edel-Tisch – **2**

* PC-Version getestet in SCREENFUN 1/98

Text: Christian Blendl

Rampage World Tour

Unvorsichtige Chaoten werden mit Flammenwerfern gegrillt

Als Riesen-Werwolf, Super-Dino oder King Kong machst Du in diesem Actionspiel Kleinholz aus der Innenstadt. Selbst Hochhäuser aus Stahlbeton stürzen rauchend zusammen, wenn man darauf wie auf einem Trampolin herumhüpft. An den Häuserfassaden kannst Du emporklettern und zertrümmerst die Fenster.

Doch eine Armee marschiert bereits auf die Stadt zu. Die Steuerung läßt keine gezielten Ausweichmanöver zu. Sobald mehrere Soldaten das Feuer eröffnen, schwindet die Energieleiste schnell. So macht das Gebolze nur anfangs einen Heidenspaß, dann läßt die Motivation rapide nach: **In jeder Stadt führst Du exakt dieselben Sprung- und Schlagmanöver aus. Zum Abreagieren ist das Spiel gut geeignet, doch nur zähe Chaos-Fans spielen alle 100 Städte durch.**

Ein leckeres Mahl: In der Touristenfalle sind eine Handvoll wohlschmeckender Menschen gefangen

PC | PS | N64 | SAT

Rampage World Tour
Actionspiel für Einsteiger

ca. 100 Mark | für 1 bis 2 Spieler

Macher: GT Interactive

☺ Coole Zerstörungseffekte, Gags am laufenden Band, schöne Animationen
☹ Kaum Abwechslung, zu wenig Schlagmöglichkeiten, teilweise unfair

Actionreiche Parodie auf alte Monsterfilme, die jedoch viel zu schnell langweilt – **4**

Text: Christian Blendl

Midnight Run

Für kurze Zeit macht die superschnelle Nachtfahrt durchaus Spaß

Mit einem von vier Sportwagen gehst Du an den Start. Jedes Modell ist als Standard- oder als schnellere Tuning-Variante wählbar. Allerdings gibt es nur drei recht ähnliche Stadtkurse. Ein Zähler unten vermerkt jedes überholte Fahrzeug. Aus dieser Zahl und Deiner Position errechnet sich am Ende einer Fahrt der Score. **In dieser Automatenumsetzung geht es nämlich nur um die höchste Punktzahl. Auch zu zweit darfst Du nicht antreten. Weiterhin machen fehlende Zusatz-Optionen das Spiel zu einem kurzen Vergnügen.** Das Fahrverhalten der Wagen ist simpel, richtig um die Kurven driften kannst Du nicht.

Allein das pausenlose Überholen und Ausweichen verleiht dem rasanten Bleifuß-Spektakel einen gewissen Reiz. Doch im Angesicht der hochkarätigen Konkurrenz ist das zu wenig, um Dich länger zur Punktejagd zu motivieren.



In den Kurven genügt kurzes Lenken, sonst landest Du in der Absperrbande



PC | PS | N64 | SAT

Midnight Run
Rennspiel für Einsteiger

ca. 100 Mark | für 1 Spieler

Macher: Konami

☺ Schnelle Highway-Fahrten, hohe Verkehrsdichte mit Bussen und LKWs
☹ Nur drei ähnliche Strecken, kein Grand-Prix- oder Zweispieler-Modus

Simples Rennspiel ohne Realismus, das sein Geld nicht wert ist und zu schnell langweilt – **5**

Text: Christian Blendl

Jet Rider 2

Ob Fluß oder Asphalt: Das Hover-Bike fährt auf jedem Untergrund

Jet Rider 2" lockt Dich mit dem Hover-Bike auf zehn Strecken durch zerklüftete Erdbebengebiete und in düstere Minenstollen. Von Besonderheit sind dabei die Wendestangen: Bei 180-Grad-Turns wirfst Du einen Magnetstrahl an die Stange und schwingst Dich schneller aus der Kurve heraus, als Du hineingerast bist! Doch ist die Magnet-Energie dafür begrenzt – bei zu kurzem Drücken schleudert es den Biker in die Absperrung!

Leider ist „Jet Rider 2" kein neues Spiel, sondern ein „Jet Rider" mit zehn neuen Strecken, das veraltet wirkt. **Denn durch die ständig ruckelnde Grafik kommt kein richtiges Gefühl für die Fahrphysik des Motorrads auf.** Im Mehrspieler-Modus geht zudem die Übersicht flöten. Gegen Top-Titel wie „V-Rally" hat das Spiel darum trotz cooler Kurse keine Chance.



Zweikampf: Auf Wunsch spielst Du im horizontal geteilten Splitscreen-Modus. Hier geht's mitten durch die Wüste!



PC | PS | N64 | SAT

Jet Rider 2
Rennspiel für Profis

ca. 100 Mark | für 1 bis 2 Spieler

Macher: Sony

☺ Aufregende Kurse mit Schanzen und Loopings, anspruchsvolle Wendetechnik
☹ Ruckelige Grafik wie beim Vorgänger, viele Polygonfehler, wenig Übersicht

Veraltetes Rennspiel mit Hover-Bikes – viel zu hektisch und unübersichtlich – **4**

Text: Christian Blendl

Fighter's Destiny

Fliegende Fäuste und fiese Armhebel: Diese coolen Kämpfer stehlen allen N64-Fightern die Show!



Jung, weiblich und pfeilschnell: Sabine

Bob haut gerne hart zu, ist aber langsam

Leon tut sehr vornehm, kann aber sehr böse werden

Komm' in meine Arme: Straßenkämpfer Ryuji wirft sich dem Gegner um den Hals, um ihn zu Boden zu schmettern

Der ruhmreichste Sieg: Der feurige Superspecial ist nur kurz vor dem K.o. des Feindes möglich. Übe die Tastenkombination!

Da bebt der Bildschirm: Passend zur Schlagserie zählt ein Combo-Counter Deine Treffer

Hämmer' auf den Feuerköpfen rum: Hat Dich der Gegner im Würgegriff, kannst Du Dich mit wildem Gedrücke befreien

Der Meister lehrt Dich neue Hiebe: Im „Master Challenge"-Modus kassierst Du Spezialattacken für hart erkämpfte Siege

Wie wär's mit 'ner Nackenmassage? Würfe von hinten richten besonderen Schaden an

Der Ninja ist flink wie der Wind

Abdul ist einer der kräftigsten Kämpfer

Tomahawk neigt zu Wutausbrüchen

Ryuji ist der Sonnyboy und Held des Spiels

Du stehst Abdul dem Schlangenkämpfer Auge in Auge gegenüber. Nervös wartest Du auf einen Fehler, den Du ausnutzen kannst. Ein krachender Wurf oder ein hämmernder K.o.-Schlag – und Du wirst der Sieger des Turniers.

Die Spannung der Kämpfe ist kaum noch zu überbieten: Wüste Haudrauf-Schlägereien wechseln mit gespanntem Belauern des Gegners. Die Steuerung ist einfach: Nur zwei Schlagtasten stehen für Hiebe zur Brust und zum Knie. Kombinierst Du beide, führt Dein Kämpfer einen Wurf oder Abwehrgriff aus. Mit einfachen Richtungskommandos mit dem Steuerkreuz variierst Du die Schläge und setzt sie zu Schlagserien zusammen. Mit einem dritten Feuerknopf blockst Du Hiebe des Gegners.

Im Gegensatz zu anderen Fightspielen sammelst Du Punkte für Würfe, K.o.-Schläge und andere Hiebe, die den Gegner auf die Matte schicken. Jeder Treffer wird je nach Härte von Rauch und Blitzen untermalt: Spektakulär sehen die Spezialeffekte aber nicht aus.

Neben normalem Turnierkampf und Zweispieler-Modus trittst Du zum Rodeo gegen eine unbesiegbare Kampfsportkuh an. Erfahrene Spieler stellen sich im „Master Challenge"-Modus Meister Bob. Der verschenkt für jeden Sieg einen geheimen Spezialhieb. **Diesen Spezialhieb speicherst Du zusammen mit Deinem Helden auf Memory Card und nimmst ihn mit zu Deinen Freunden.** Dort darfst Du ihn im Kampf einsetzen, während die Kumpels mit ihren normalen Schlägen vor Dir bibbern. Willst Du was riskieren, kämpfst Du mit Deinen Freunden um die Hiebe: **Der Sieger klaut dem Unterlegenen einen Spezialangriff.**

Konsolenübergreifend läßt sich „Fighter's Destiny" eher mit „Virtua Fighter" als mit „Tekken" vergleichen. Seine taktischen Kämpfe machen das Spiel zu einem interessanten Genrevertreter.

TiPS

- Training mit System: Deine Spezialhiebe übst Du am besten in der Trainingsarena gegen eine Holzpuppe. Grafiken informieren Dich hier über die Härte Deiner Treffer, eine Liste zeigt Dir die wichtigsten Specials. Willst Du das Timing für Abwehrgriffe üben, verpaßt Du der Puppe eine primitive Intelligenz.
- Neben den zehn Hauptcharakteren haben sich noch ein paar geheime Fighter im Modul versteckt: Spiele das Turnier mit verschiedenen Helden durch, um die Schattenkämpfer freizuschalten!
- Willst Du Deinen Gegner von hinten überraschen, hüpfst Du einfach mit einem Bocksprung über ihn: Stelle Dich direkt vor ihn und drücke das Steuerkreuz zweimal in seine Richtung.

PC | PS | **N64** | SAT

Fighter's Destiny
Fightspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 130 Mark	für 1 bis 2 Spieler

Macher: Imagineer/Laguna

☺ Viele Spezialmanöver und -situationen, geniale Spielmodi, tolle Features

☹ Platte, wenig detaillierte Hintergründe, wenig Spezialeffekte

Taktisches Fightspiel für alle mit einfacher Steuerung und komplexen Manövern — 1

Text: Oliver Ehrle

Rising Lands

Endzeitliche Echtzeit-Strategie mit neuen Ideen, aber auch einigen Fehlern.

Die Zukunft ist düster. Ein Asteroiden-Einschlag hat fast alles Leben auf der Erde ausgelöscht. Ein paar Nomaden-Völker kämpfen ums Überleben in der zerstörten Welt. Als junger Anführer mußt Du Deine Leute zum Sieg gegen andere Clans führen, denn es gibt nur ein Ziel: überleben.

In 30 Missionen mußt Du mit Deinen Bauern Eßbares ernten, mit Bauarbeitern Felsen hacken oder Mechaniker aussenden, um Schrott einzusammeln. Jeder dieser Rohstoffe wird benötigt, um neue Siedler zu gewinnen, Einrichtungen oder Fahrzeuge zu bauen. Mit genügend Ressourcen errichtest Du über 20 verschiedene Einrichtungen: In Kasernen werden aus Siedlern Militäreinheiten, in Labors erforscht Du Technologien und in der Werkstatt werden Kampfpanzer gebaut. Daneben wollen vom normalen Soldaten über Magier bis hin zu Fahrzeugen aller Art fast 20 verschiedene Einheiten produziert werden. Mittels Diplomatie kannst Du sogar Pakte schließen. Ziel ist es natürlich, alle gegnerischen Clans zu vernichten oder einen Frieden auszuhandeln.

Ideenreichtum muß man den Entwicklern zugestehen – aber ein echter „C&C"-Konkurrent braucht mehr. Neben pfiffigen Ideen und guter Grafik darf das eigentliche Spieldesign nicht vernachlässigt werden. Und hier liegen die Mängel von „Rising Lands". So tauchen in den Missionen ständig schwarze Krieger (Mördergilde) auf, die Dir ans Leder wollen. Diese kommen allerdings aus dem Nichts – ein Lager dieses Gegners ist nicht auffindbar. **Das heißt, daß jeder Eurer Bauern jederzeit an jedem Ort angegriffen werden kann. Unfair!** Die dümmlichen deutschen Spracheffekte nerven zusätzlich. Abgesehen davon bringt die Endzeit-Schlacht Fans recht viel Spaß, getragen durch die schönen Einheiten, den Diplomatie-Part und die gute Präsentation.

Für die Verteidigung von Bauern und Beeten fahren dicke Geschütze auf

Angriff abgewehrt: Wer nicht rechtzeitig Diplomaten einsetzt, wird gnadenlos attackiert

Bogen... schütz... sind i... Rudel... schlag...

Ballons spielen gegen Ende eine wichtige Rolle

Einheiten wie den Priester oder die Nashornreiter bekommst Du erst spät im Spiel zu Gesicht

PC | PS | N64 | SAT

Rising Lands
Echtzeit-Strategie für Fortgeschr...

ca. 80 Mark | für 1 bis 4 ...

Macher: Microids

braucht: Pentium-PC, 16 MB RA... Win 95 und 60 MB Festplattenp...

☺ Diplomatie- und Handelspart, n... Einheiten durch Forschung

☹ Nur ein Clan spielbar, schlimme... Computerintelligenz, teils unfai...

Echtzeit-Strategie für Fans: Mängel und gute Ideen halten sich die Waage



Im Cockpit fliegt es sich etwas schwerer

Der Zweispieler-Modus ist gelungen und sorgt für heiße Kopf-an-Kopf-Rennen

Über den Wolken muß die Freiheit wohl grenzenlos sein, dachten sich die Programmierer und verlegten ihr neues Rennspiel „Air Race" kurzerhand vom Asphalt in den Himmel. In Corsair, Messerschmitt, Zero und Co. lieferst Du Dir allein oder mit einem Kumpel rasante Flugrennen.

Die Kurse führen unter anderem über eisige Bergketten, tiefe Canyons und tropische Flußgebiete. **Obwohl Du kriegserprobte Jagdflugzeuge steuerst, kannst Du nicht schießen, denn in „Air Race" heißt es nur: Erster sein.** Seitliche Rollen verschaffen Dir zwei zusätzliche Sekunden zum Zeitlimit.

„Air Race" ist ein gelungenes Rennspiel, kann sich aber gegen „V-Rally" nicht behaupten und wird wohl auch vom bevorstehenden „Gran Turismo" abgehängt. Denn es bietet leider zu wenige spielerische Finessen und Abwechslung.

PC | PS | N64 | SAT

Air Race
Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 Mark | für 1 bis 2 Spieler

Macher: Konami

☺ Zehn Original-Flugzeuge, gelungener Zweispieler-Modus, gutes Fluggefühl

☹ Die Spannungskurve nimmt rasch ab, übrig bleibt ein „nettes" Rennspiel

Kurzweiliges Rennspiel über den Wolken, das sich jeder Genre-Fan getrost kaufen darf

3



3D-Optik ohne Größe: Das Spiel ist weder hochauflösend noch 3D-beschleunigt

Auf der Playstation sorgte „Sentient" von Psygnosis im vergangenen Jahr für neue Impulse: Selten durften sich Konsolen-Freunde über ein so komplexes Abenteuer freuen. Eine 12-stöckige Raumstation mit 62 völlig eigenständig agierenden Charakteren wurde simuliert. Das Interessante ist die Tatsache, daß mehrere Lösungswege für die mysteriösen Rätsel an Bord der Station „Icarus" existieren.

Doch so schön sich das 3D-Adventure auf der Playstation auch spielte, auf dem PC lockt selbst die jetzt erschienene deutsche Variante keinen Adventure-Jünger vor den Monitor. Schuld daran ist vor allem die miserable Präsentation, die gerade bei einem Adventure nicht unwichtig ist. **Häßliche, pixelige und statische 3D-Grafik, auf der nur wenig zu erkennen ist, sowie übler Sound versagen Dir, zusammen mit der schwabbeligen Steuerung, jeglichen Spielspaß.** Schade um die Ideen der Entwickler, denn das Grundgerüst von „Sentient" könnte wirklich Spaß machen.

Gespräche gibt's in „Sentient" über Comic-Sprechblasen

PC | PS | N64 | SAT

Sentient
3D-Adventure für Fortgeschritte...

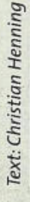
ca. 80 Mark | für 1 Spi...

Macher: Psygnosis

☺ Mehrere Lösungswege, sehr gr... spielerische Freiheit

☹ Potthäßliche VGA-Grafik, schlim... Tastatur-Steuerung, spielerisch w...

3D-Adventure der schlimmen Art: technisch extrem schlampig und so total uninteressant


Text: Christian Henning



Die berühmteste Rollenspiel-Serie aller Zeiten gibt es jetzt auf einer einzigen CD. Ein Fest für Fantasy-Freaks!

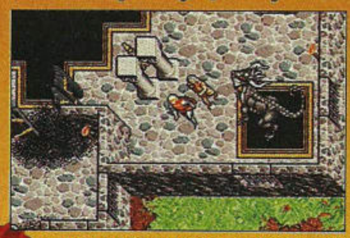
Ultima COLLECTION

Spieldesigner Richard Garriott begann schon mit 17 Jahren, eigene Spiele zu entwerfen. Sein erstes Spiel, „Akalabeth", schrieb Garriott Mitte der siebziger Jahre für den Apple II – es war der Vorläufer für die beliebteste Computer-Rollenspiel-Serie der Welt: „Ultima".

Diese Rollenspiel-Serie besteht bis heute aus acht Teilen plus Zusatz-CDs, die zwischen 1980 und 1994 entstanden. Auf der „Ultima Collection" bringt Garriotts Firma Origin diese Spiele nun als Sammlung in die Läden. Sicherlich werden an den ersten sechs Teilen nur Rollenspiel-Freunde mit viel Erfahrung Spaß haben, denn technisch sind diese Spiele maßlos veraltet und haben den Charme eines Streifens aus der Stummfilmzeit. Spannend sind aber nach wie vor „Ultima VII" und „Serpent Isle" – zwei Rollenspiele, die in ihrem Detailreichtum schon fast an Weltensimulationen grenzen. Das optisch schönste „Ultima VIII: Pagan" war wesentlich actionorientierter als alle Vorgänger. **Leider wurden die „Ultimas" nicht an die heutigen Hardware-Standards angepaßt: Die Animationen laufen teilweise zu schnell ab. Doch das mindert die Spielbarkeit nicht.** Als Bonbon gibt es auf der CD zusätzlich Interviews und ein Video zu „Ultima IX: Ascension", das Ende dieses Jahres erscheinen soll.



Garriotts erstes Spiel: In „Akalabeth" gab's sogar 3D-Dungeons



Das „Ultima VII"-Add-on „Serpent Isle" ist das beste „Ultima" überhaupt



„Ult... putz... für N...

PC | PS | N64 | SAT

Ultima Collecti...
Spielesammlung für Rollensp...

ca. 100 Mark | für 1 S...

Macher: Origin/EA

braucht: 486DX/2, 8 MB RAM, ... die Videos), DOS (für die Spiel...

☺ Zehn Ultimas in einer Packung ... sante Videos und Interview m...

☹ Aufwendige DOS-Konfiguration ... VII" & „VIII", nur für Fans intere...

Rollenspiel-Fans kann nichts Besseres passieren – diese Sammlung muß in den Schran...

VIEL SPIEL FÜR WENIG GELD

CIVILIZATION II
CLASSIC COLLECTION

INCLUDES CIVILIZATION® II, CONFLICTS IN CIVILIZATION SCENARIOS, PLUS THE LATEST SCENARIO PACK FANTASTIC WORLDS™

Baue Deine eigene Zivilisation auf und setze Dich gegen andere Völker, Aliens oder Fantasy-Monster durch.

Das Atlantis-Szenario aus „Fantastic Worlds"

Witzig: X-Com-Einheiten kämpfen gegen die Aliens



Die Eroberung des Weltalls – ein Ziel in „Civilization 2"



Mit „Fantastic Worlds" spielst Du sogar Fantasy-Szenarien



Mit dem Editor ka... eigene Einheiten z...

Als 1996 der Nachfolger zu Sid Meiers Kultspiel „Civilization" auf den Markt kam, war die Spannung groß. Würde der zweite Teil das Original übertreffen können? Das tat er. Mit demselben genialen Spielprinzip, besserer Präsentation und vielen neuen Optionen begeisterte „Civilization II" die Strategiespieler.

Dieser Tage erscheint von Microprose die „Civilization II Classic Collection". Die monströse Verpackung enthält nicht nur das Spiel, sondern auch die beiden Zusatz-CDs. „Conflicts in Civilization" bietet 20 neue Szenarien, angefangen vom Reich Alexanders des Großen über den 1. Weltkrieg bis zu neuzeitlichen Konflikten. Richtig spaßig wird's aber erst mit den „Fantastic Worlds". Hier werden Dir Szenarien aus bekannten Microprose-Spielen wie „X-Com" oder „Masters of Magic" geboten oder witzige Welten wie ein Dinosaurier-, Atlantis- oder Jules-Verne-Level. Natürlich befinde... Editor im Paket, mit dem Du ei... ten und Einheiten erschaffe... **Die „Classic Collection" ist ei... alle, die einmal wirkliche sp... Tiefe erleben wollen.**



PC | PS | N64 | SAT

Civilization II – Classi...
„Civilization 2"-Sammlung

ca. 80 Mark | für 1 Sp...

Macher: Microprose

braucht: 486DX2 66MHz, 8 MB ... Win 95 oder Windows 3.1

☺ Grandiose spielerische Tiefe, t... Szenarien in „Fantastic Worlds...

☹ Grafisch stark ausbaufähig, keine Mehrspieler-Option

Wer's noch nicht hat, der muß jetzt zugreifen: eines der besten Spiele aller Zeiten!








Porsche Challenge

Realismus pur: Wenn's Nacht wird auf der Playstation, gehen die Lichter der Autos an

PC | **PS** | N64 | SAT

Porsche Challenge
Rennspiel für Fortgeschrittene

ca. 50 Mark | für 1 bis 2 Spieler

Macher: Sony

+ Schöne schnelle 3D-Grafik, Zweispieler-Modus, realistisches Fahrverhalten
- Für Einsteiger schwer zugänglich, nur vier Strecken, wenige Features

Für schlappe 50 Mark einen Porsche Boxter fahren: so ein Angebot kommt nie wieder

2

Text: Christian Henning

Einmal im neuen Porsche Boxter über rasante Kurse brettern. Viele Playstation-Besitzer rückten diesem Traum schon mit „Porsche Challenge" ein Stück näher.

Auf vier Strecken jagst Du vier andere Porsche-Fans aus dem Computer. An einen Zweispieler-Modus wurde natürlich auch gedacht.

Auf den ersten Blick fällt „Porsche Challenge" nur durch seine wirklich gut gelungene Grafik auf, denn die Fahrzeuge sehen sehr echt aus. Doch auch das Fahrgefühl wurde realistisch auf die Playstation verfrachtet. Ein Muß für Rennspiel-Fans!

Soul Blade

Gegen Li-Long kämpfst Du auf einem treibenden Floß. Wer landet zuerst im Wasser?

PC | **PS** | N64 | SAT

Soul Blade
Fightspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 50 Mark | für 1 bis 2 Spieler

Macher: Sony/Namco

+ Phantastische Spielbarkeit, tolle Präsentation, viele unterschiedliche Spiel-Modi
- Nur zehn Kämpfer sind im Vergleich zu „Tekken 2" (25) ein bißchen wenig

Durch und durch gelungenes Fightspiel mit nahezu unendlichem Motivationsgehalt

1

Text: Christian Henning

Wähle Deine Waffe, Fremder! In „Soul Blade" entscheidet kalter Stahl über Gedeih und Verderb Deines Helden. Zehn Kämpferinnen und Kämpfer aus unterschiedlichen Ländern und historischen Epochen liefern sich gnadenlose Zweikämpfe. Gemeinsames Ziel: das magische Schwert Soul Blade.

Namcos waffenklirrendes Fightspiel-Epos hat alles, was sich ein Videospieler wünschen kann: **Umwerfende Grafik, grandiosen Sound, unterschiedliche Fighter und eine Spielbarkeit, wie man sie von „Tekken" gewohnt ist.**

„Soul Blade" ist neben „Tekken 2" die uneingeschränkte Referenz, wenn es um Playstation-Fightspiele geht.

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides



INHALT

ZUM SAMMELN!

Rausreißen, lochen, einheften: Mit den Tips zur Hand bist Du der King

BRAVO SCREENFUN HOTLINE!

Probleme? Mit Spielen?? Der Obermotz zu böse, der Level zu lang???

089 / 6786-7460

Die SCREENFUN-Hotline gibt von Montag bis Freitag zwischen 15:00 und 16:00 Uhr Tips zu Spielen. Ruft einfach an!

Agent Armstrong

Der Superagent ist selbst bei der Aktivierung des Cheatmodus obercool: Er zeigt Euch sein Kinderzimmer!

DIDDY KONG RACING

Ihr findet allgemeine Tips, das Rennen gegen Wizpig und die Bonusstrecken im Weltraum

Tomb Raider II

Der 2. Teil unserer Komplettlösung führt Euch durch die Levels 6 bis 11

extreme G

Die 11 besten Cheats für das Hochgeschwindigkeitsrennen bringen Euch neuen Spaß für viele Stunden

NHL 98

Laßt die Puppen tanzen: Ihr könnt die Spieler nach Lust und Laune strecken, schrumpfen, auf die Strafbank schicken, flachlegen, usw.

Illustration: Rolf Boyke

TOMB RAIDER II

TEIL 2

Der Dolch von Xian

Im zweiten Teil der Komplettlösung taucht Lara zu einem versunkenen Schiff hinab und macht sich auf den Weg nach Tibet. Rückt die Shorts zurecht, prüft den Sitz Eurer Knarre - und los geht's!



Marco Bartoli hätte Dich besser nicht entführen sollen, denn in diesem Level räumst Du seine Basis ordentlich auf.



Die Leiter führt zu einem **Schalter**, der die riesige **Schiffsschraube** stoppt. Lege nun den Schalter im Becken um. Dann ab in den **Raum mit den Haken.**

Das Bild zeigt, daß Du, wenn Du außen an den Rand springst, Dich gefahrlos an der Seite des Pfeilers entlangbewegen kannst. Springe nun auf den linken Pfeiler und dann an die andere Seite.

Rutsche rückwärts die schräge Wand entlang und lasse Dich in das **Loch mit dem ersten Geheimnis** fallen.

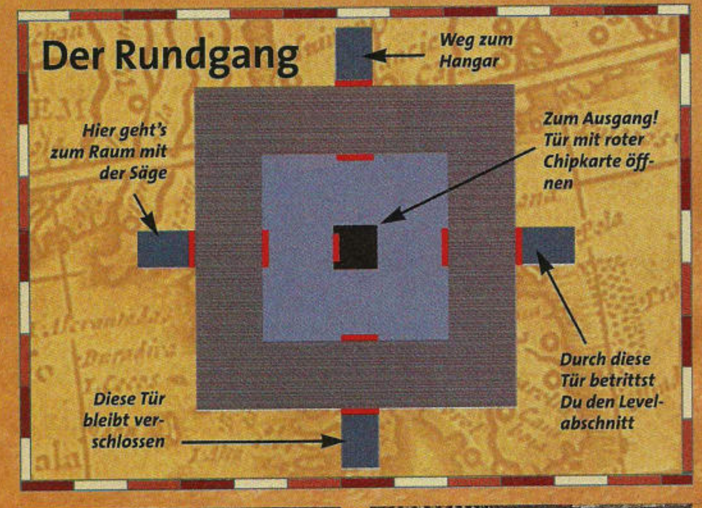
Rutsche nun das letzte Stück und springe auf den Steg. Lasse Dich rückwärts durch das Loch im nächsten Raum fallen und halte Dich am Fuß der Rampe fest.

Jetzt wieder fallen lassen, drücke gleich die Aktions-Taste, um Dich an der darunterliegenden Plattform festzuhalten.

Links an dem Steg ist an einer Stell Geländer durchbrochen. Springe Anlauf hindurch und Du landest be **blauen Karte.** Über einen Un gelangst Du auf den Steg zurück.

Öffne mit der Karte nun die Tür Rundgang. Achtung, drei Hunde un Typ mit Flammenwerfer greifen Dic

Öffne dann die Stahltür auf gegenüberliegenden Seite und schie der nächsten Halle die Kiste nach hi die defekte **Schalttafel** wird frei.



Schwimme in den **Tunnel des Bassins** und locke den Taucher heran. Steige aus dem Bassin heraus und erledige den Kerl.

Tauche nun zum **Hebel** und dann durch den abzweigenden Schacht. Lege den nächsten **Schalter** um und schwimme schnellstens durch das sich selbst öffnende Tor zurück ins Bassin.

Kehre anschließend in den **Rundgang** mit den drei erlegten Hunden zurück.



Öffne die zweite Stahltür und drüc hinteren Raum des **Hangars** den **re** **Schalter.** Laufe den Gang bei d loschenen Flamme entlang und laß D das Loch mit der M16 fallen. Schnell z

Betätige dann **beide Schalter** und den Gang zum Chip. Brennen die men, bevor Du zurück bist, überwi Du sie mit Seitwärts-Saltos.

Wieder im **Raum mit der Schalttaf** gelangt reparierst Du sie mit dem C



Ab in den **nächsten Raum,** feuere im Laufen auf den ersten Gegner. Nach diesem naht von hinten ein feuriger Typ...

Gehe auf den **Computer** zu (Bild), die Wand öffnet sich. Betätige den **Schalter** und tauche zum Grund des Beckens, wo sich das **zweite Geheimnis** befindet.

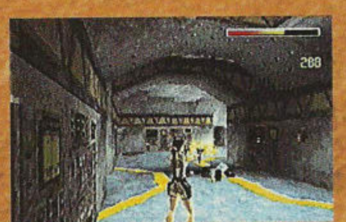
Überliste den Taucher im Korridor wie gehabt, und schwimme in den nächsten Raum. Betätige den **Schalter** in der Nische. Nun zurück zur Schalttafel.



Hier geht es in den gerade zuvor geöffneten Raum. Mit dem **Schalter** hältst Du die am Haken hängende **Steinplatte** an, über die es zur anderen Seite geht.

Hinter den **Kisten** gelangst Du in einen Gang mit einem **Schalter**. Jetzt geht es in den Raum, wo Du die M16 gefunden hast.

Wie Du siehst, hat sich der Hangar verändert. Springe in den **Schacht** hinab und folge dem Korridor. Lasse Dich dann in den nächsten Raum, die Zentrale, hinab.



Erledige schnellstens die zwei Schurken und sammle den **Chip** ein. Durch eine der Türen kannst Du in den **Raum mit der Säge** zurückkehren. Schalte die Säge aus, indem Du den Chip in die dahinter befindliche Schalttafel steckst.

Nimm die **rote Karte** auf, gehe zurück in die Zentrale und setzte sie ein. Folge dem **Schacht** (Achtung Gegner!) bis zum nächsten Raum. Laufe dort in den Korridor und durchwate die Wassergruben.

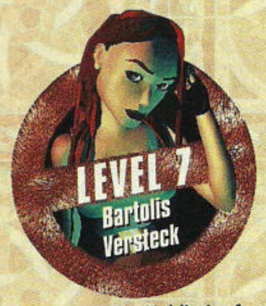


Der Dialog, dem Du lauschen darfs treibt die Story ein wenig voran.

Im nächsten Raum erwartet Dich noch ein kleines Feuergefecht. Gehe dann die Treppe hinunter und als erstes in den **Raum mit der geöffneten Tür.** Dort findest Du das **dritte Geheimnis.**

Kehre anschließend in die Halle zum verwundeten Mönch zurück The Story goes on ...

Text: Michael Martin · Artworks: Core Design



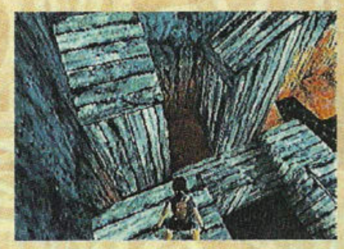
Du steuerst unsere Heldin im feschen Taucheranzug durch das Innere eines versunkenen Schiffes. Lasse Dich dabei möglichst auf keine Unterwasser-fights mit der Harpune ein. Sicherer und leichter ist es, die Gegner vom trockenen Element aus zu bekämpfen.



Zu Beginn mußt Du schnellstens den **Fässern am Boden** (rechts) in Richtung Wrack folgen. Tauche durch die **Ankerluke** ein und hole im ersten Raum Luft.

Schwimme dann sofort weiter und lege zwei Räume später einen an der linken Wand befindlichen **Schalter** um.

Tauche jetzt durch die nun **geöffnete Bodenluke.** Du gelangst wenig später in einen mit Luft gefüllten Bereich – sofern Du den Haien entkommen konntest...



Schwimme zwischen den Kisten hindurch zum nächsten Raum und lege den **Hebel am Gangende** um. Springe die Kisten bis zur Öffnung in der Wand herauf.

In der Halle erwartet Dich nicht nur der erste Ballermann dieses Levels, sondern auch das **erste Geheimnis.** Gehe jedoch nicht durch die Raummitte ...

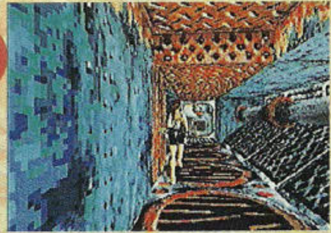
Springe anschließend mit gezückter Waffe auf die Bodenluke. Um auf die im Bild gezeigte Kiste, nahe dem Raumausgang, zu gelangen, mußt Du quer über die Kisten rutschen und springen.



Im nächsten Korridor ist links ein **Schalter.** Dieser öffnet (allerdings nur für kurze Zeit) die **Tür eines Geheimganges** am linken Ende des Korridors.

Im dahinterliegenden Wasserbecken warten das **zweite Geheimnis** sowie ein Hai und drei Barrakudas.

Gehe nun zurück in Richtung Schalter, biege jedoch **vorher in den Gang links** ab. Dort, wo der Gang abknickt, ist eine Öffnung in der Decke. Aktiviere den **Schalter** und folge dann weiter dem Gang bis zu den **Feuerstellen.**



Gehe zuerst noch ein Stückchen weiter und folge dem rechten Gang. Der **Schalter** im nächsten Raum läßt nämlich zwei Feuerstellen verlöschen. Nun beeile Dich, den dortigen **Schalter** zu aktivieren.

Dieser öffnet einen **Raum neben dem Geheimgang,** der zum Wasserbecken führte. Lege dort den Schalter um und renne wieder zum **Schalter,** der die zwei Feuerstellen verlöschen ließ.

Aktiviere ihn nochmals und laufe dann so schnell Du kannst über die wieder **erloschenen Feuerstellen** zurück.



Schwimme durchs Becken und dann den Schacht empor. Lege den **Schalter** an der Wand um und tauche ganz nach unten in den Gang hinein zum nächsten **Hebel** und **dritten Geheimnis.**

Tauche nun schnell wieder nach oben. Da Lara auf diesem langen Weg wahrscheinlich die Luft ausgehen wird, ist der Einsatz von Medi-Packs unvermeidlich.

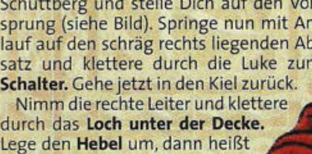
Der Korridor führt Dich anschließend in eine **große Halle,** dem Kiel des Schiffwracks. In einer der Ecken mußt Du eine **Kiste herausziehen,** um zum nächsten Schalter zu gelangen.



Erklimme den Schuttberg und stelle Dich vor die linke Leiter. Drehe Dich um und springe aus dem Stand an die Kante. Ziehe Dich mit einem Klimmzug hoch.

Klettere im nächsten Raum auf den Schuttberg und stelle Dich auf den Vorsprung (siehe Bild). Springe nun mit Anlauf auf den schräg rechts liegenden Absatz und klettere durch die Luke zum **Schalter.** Gehe jetzt in den Kiel zurück.

Nimm die rechte Leiter und klettere durch das **Loch unter der Decke.** Lege den **Hebel** um, dann heißt es zurück in den Kiel für Dich.



Klettere durch die kleine, letzte Öffnung des Kiels, und Du erreichst ein **Wasserbecken.** Locke den Taucher heran und erledige ihn vom Absatz aus.

Schwimme dann durch die Öffnung, durch die der Taucher kam, in den Raum mit den zwei Schlägern.

Lege den **Schalter** um und gehe in den Gang, der Dich zum achten Level führt.



Es scheint, als würdest Du durch die versunkene Titanic wandeln: Eine unheimliche Stille umhüllt Dich, die nur vom Geräusch tropfenden Wassers unterbrochen wird ...



Tauche, nachdem Du Dich mit dem Froschmann auseinandergesetzt hast, in den nächsten Raum.

Rutsche dort rückwärts die Rampe hinab und halte Dich kurz am Rand fest. Lara bricht durch die Bodenplatten in eine gekachelte Halle und verliert dabei leider einen Großteil ihrer Lebensenergie.

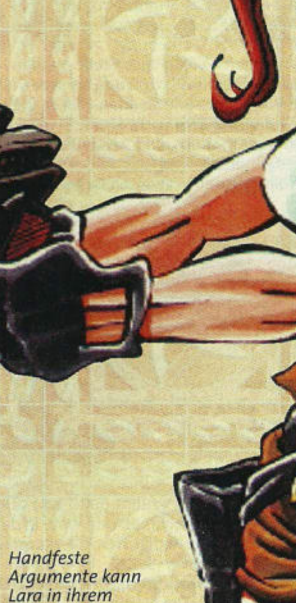
Im angrenzenden Raum führt links ein **Schacht zum ersten Geheimnis.**



Zurück im Raum mit den Sofas müssen Kisten verrückt werden, um **zwei Gänge freizulegen.** Gehe zuerst rechts entlang in den verfallenen **Ballsaal.** Klettere von einer Rampe aus auf die Brüstung.

Laufe links herum und lasse Dich am Rand fallen. Halte Dich an der Kante fest und hangle Dich nach links weiter.

Springe über das Loch in der Brüstung zum **Stromunterbrecher.** Gehe nun zum **mit Scherben übersäten Saalausgang.**





Handfeste Argumente kann Lara in ihrem zweiten Abenteuer bestens gebrauchen.

Wenn Lara mit diesem Typen fertig ist, taugt er nur noch zum Kartoffelschälen.

Stelle Dich rückwärts an die Kante lasse Dich herab. Halte Dich dabei g an der nächsten Etage fest und nimm dort befindlichen **Schlüssel** auf.

Springe wieder hinauf und gehe ir Raum mit den Kisten zurück. Der Gang führt Dich ins ehemalige **Kasir**

Öffne mit dem Schlüssel e **Geheimraum** und drücke dort den **Sch** Anschließend geht es in die Nische dem der alarmierte Schlägertyp kam

Kommandobrücke

Unter der Bodenluke erwarten Dich Haie und ein Schlüssel

Der Schlüssel, den Du im Wasser findest, verschafft Dir Zutritt zu diesem Raum. Der dortige Schalter aktiviert die Bodenluke auf der Schiffsbrücke

Wasserbecken

Der Schalter dieses Raumes öffnet die Bodenplatte im Gang rechts oben

Bodenluke mit Schalter, der die Falltür zum Raum darüber öffnet

Der Schalter in diesem Raum öf net die gegenüberliegende Tür

Aktiviere dort den **Schalter** und drücke dann nochmals den **Schalter,** der die Nische geöffnet hat. Nun zurück in den **Ballsaal** auf die Brüstung.

Nach Vorbeihangeln am ersten Pfosten geht es durch einen Korridor weiter. Öffne dort **die hintere der Rad-Stahltüren.**

Drücke in dem folgenden Raum mittels der verschiebbaren Kiste auf den **Schalter.** Ziehe die Kiste rechts heraus und erklimme den Schacht. Im hinteren Raum ist ein **Schlüssel** unter einer Kiste. Außerdem ist noch ein **Hebel** umzulegen.

Gehe nun **zurück in den Korridor** mit den fünf Türen und öffne die, die gegenüber der anderen Rad-Stahltür liegt.

Auch die Lösung der dortigen Aufgabe hat mit viel "Schiebung" zu tun. Folge dem neuen Gang bis zur Stelle im Bild.

Laufe über die Platten und springe über die von rechts anrollenden Fässer. Ziehe Dich dann in dem Loch, aus dem die Tonnen kamen, hoch und lasse Dich gleich wieder fallen. Sind die Fässer vorübergerollt, gehe zum **zweiten Geheimnis.**



Lasse Dich im nächsten Raum durch das Loch auf das Boot fallen. **Aktiviere unter Wasser den Schalter,** und klettere schnell in den **Geheimraum** im Trockenbereich.

Gehe, nachdem Du den **Schalter** aktiviert hast, rechts zu den Rampen (Bild). Springe solange hin und her, bis sich die Luke wieder schließt. Klettere zum **Schalter** empor und gehe zurück zum Boot.

In diesem Raum hat sich ein **Geheimgang** aufgetan. Dahinter mußt Du links den **Schalter** betätigen, um auf der anderen Seite nach unten springen zu können.



Drücke auf den **Schalter** auf der and Seite des Raumes. Die **Bodenplatte** **zweiten Stromunterbrecher** aktiviert Luke. Sie befindet sich bei dem Ab und ist nur für kurze Zeit geöffnet!

Wieder im Boot geht es durch die Stahltür weiter (Lara verliert beim Sp leider wieder Energie).

Jetzt die Rampe hinauf, klettere Gang hoch, und am Ende fallenlas Nimm nicht die linke Abzweigung.

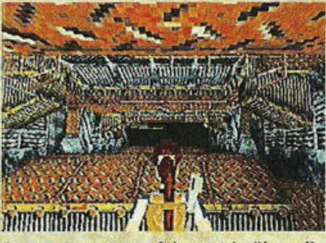
Drücke auf den **ersten Schalter** nehme den **Stromunterbrecher** mit.



Klettere in den Gang zurück und nimm diesmal die **linke Abzweigung.** Gehe geradeaus (rechts landest Du nur im Kasino), Du gelangst in den Ballsaal.

Nun **zurück in die gekachelte Halle,** in die Du anfangs geplumpst bist. Tauche durch das Loch im Boden zu einem **Schalter** und dann weiter nach oben. Dort nehmen Dich drei Gegner in Empfang.

Die **Feuerstellen** werden mit den Stromunterbrechern ausgeschaltet. Ziehe nun die **Kiste** dreimal zurück und klettere hinauf in den kleinen Raum mit **Schalter.**



Der weitere Weg führt Dich **über die Stahlträger** auf die andere Seite der Halle. Tauche den Tunnel hinab und wate in das nächste Bassin. Erledige den Killerkarpfen und gehe zur linken Seite.

In der **Schiffsbrücke** mußt Du die Rad-Stahltür öffnen. Der angebrachte **Schalter** öffnet kurzzeitig die Tür auf der anderen Seite des Raumes. Schiebe die **Kiste** in die Wand und betätige den **Schalter.**

Laufe nun links vom Raum mit der Stahltür den Gang entlang und springe durch die **Bodenluke.**

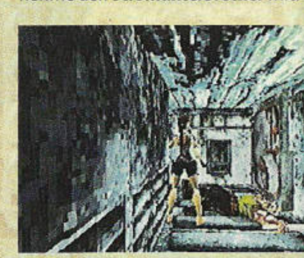


Schwimme mit Lara immer direkt geradeaus (besser nicht abzweigen...), bis Du vor einer großen Felswand bist.

Nun ab nach oben durch die rettende Öffnung, denn die fischigen Verfolger sind Dir schon gefährlich nahe.

Sammle in dem kleinen Raum das **dritte Geheimnis** und die Munition ein.

Schwimme nun zurück und biege bei der Kreuzung ab. Sammle den dort befindlichen **Schlüssel** ein und dann nichts wie ab zur bekannten **Schiffsbrücke!**



In einer dunklen Nische mußt Du nu verbleibende **Tür öffnen.** Der dah verborgene **Schalter** läßt eine **Boden** **auf der Schiffsbrücke** aufklappen.

Springe hinein und schiebe die nach vorn. Du findest den Schalte den Korridor zum auf dem Kopf stehen Saal. Kümmere Dich um die Pistoleros und die beiden Taucher.

Schwimme dann im **Bassin** auf Fässer zu. An der dunklen Felsenseit ein Gang verborgen, der Dich zu e Muräne und dem Levelausgang brin

TOMB RAIDER II

LEVEL 9
Die Quartiere

Dieser Level heißt nicht umsonst "Die Quartiere", denn die Zahl der angreifenden Schergen ist nicht gerade gering...

Nach wenigen Metern schwimmst Du durch einen **Torbogen.** Links an der Wand ist ein zu betätigender **Schalter.**

In der nächsten größeren Halle, dem **Maschinenraum,** mußt Du von ganz links auf die andere Seite klettern.

Folge dem Gang und lasse Dich durch das Loch fallen. Bei der ersten Kreuzung kommen von links Fässer.

Zurück zum **Maschinenraum.** Springe auf den Kolben entlang. Hechte vom vierten nach rechts zum **Schalter** und dann wieder zurück. Nun auf die "Kletterbox" und nach rechts den Gang entlang bis zum Wasser.

Im Raum mit den ehemaligen **Feuerstellen** ist gleich rechts ein **Schalter.** Den dann auftauchenden Taucher kannst Du am besten vor der geöffneten Tür "abtauchen" lassen.

Im **Turbinenraum** hat sich nun endlich eine Möglichkeit ergeben, mit großen Sprüngen nach oben zu kommen.

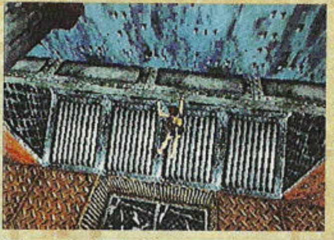
Ziehe danach die **Kiste** auf der anderen Seite einmal nach hinten und springe auf den vorher besetzten Platz.

Hangle Dich nach links und springe in den dort verborgenen Gang. Rutsche dann nach unten, **folge dem blauen Träger** und springe nach links zu den ziemlich stark verwüsteten Räumlichkeiten.



Im **Raum mit den Feuerstellen** mußt Du von dieser Stelle (Bild) nach links an den Absatz springen. Hangle Dich dann nach rechts und lege den **Schalter** um.

Klettere den Gang links von Dir hinauf und aktiviere den **Schalter** im Raum mit dem Loch im Boden. Lasse Dich nun nach unten fallen und kehre in den Maschinenraum auf die "Kletterbox" zurück.

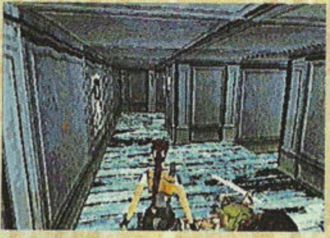


Schwimme in der Grotte geradeaus in die **kleine Höhle** mit **Schalter.** Halte Dich immer links, rechts greift eine Muräne an.

In der großen Grotte ist nun der Weg zu einem neuen **Turbinenraum** frei.

Öffne die Tür auf dem Mittelgang durch den gegenüberliegenden **Schalter** und aktiviere **die beiden Hebel.**

Sie öffnen direkt hinter Dir für kurze Zeit zwei Klappen. Springe an ihre Kante und hangle Dich anschließend nach ganz rechts zum nächsten **Schalter.**



Gehe zuerst in den **rechten Gang.** Springe am Rand des Loches nach oben. Gehe auf den porösen Untergrund und stürze nach unten zum nächsten **Geheimnis.**

Laufe nun zur Weggabelung zurück und nimm den **Pfad geradeaus.** Rutsche auf der Schräge ganz nach unten, bevor der spröde Boden einbricht.

Im nächsten Mini-Bassin ist unter den Bodenplatten ein Pfad zu einer **Grotte mit dem dritten Geheimnis** verborgen.



Zwei Räume weiter mußt Du **eine der Kisten** aus der Nische ziehen. Gehe dann wieder einen Raum zurück.

Klettere in der hinteren Ecke nach unten in eine größere Mulde. Ziehe die **Kiste** heraus. Dahinter gibts einen **Schlüssel.**

Gehe nun die kleine Treppe hinauf und stecke den Schlüssel ins Schloß. Der **Theatersaal** öffnet sich. Kämpfe Dich bis zur Loge durch und betätige den **Schalter.**



Springe links die **Maschinenkolben hinauf** und entlang. Vom vierten Kolben aus ab nach rechts zum **ersten Geheimnis.**

Springe dann nochmals über die Kolben und in den Gang hinein. Folge dem Korridor, bis Du an eine **Kiste** gelangst.

Schiebe sie dreimal nach vorn. Nun nach rechts und die **andere Kiste** nach vorne. Springe in das Loch und lege den **Schalter** um. Ziehe Dich nun wieder zu den Kisten hoch.



Auch Laras Gegner sind gut bewaffnet.



Hinter den nächsten abgebrochenen Säulen ist rechts ein **Podest.**

Klettere hinauf und vollführe einen Seitwärts-Salto auf die Säule neben Dir.

Springe dann sofort nach vorn und halte Dich an dem Absatz fest.

Klettere auf die andere Seite und laufe zur Wandöffnung. Du gelangst in einen **Saal mit vielen Sesseln.** Folge der Rampe.

Nun kannst Du die **Rückseite der Bühne** betreten und, mit Hilfe einer Kiste, auf einen Absatz klettern.

Auf der anderen Seite befindet sich wiederum ein zu betätigender **Schalter.** Kehre nun zum Raum mit der Mulde zurück, in dem Du den Schlüssel fürs Theater gefunden hast.

Schwimme zum Absatz auf der anderen Seite, und Du hast es geschafft.

In Level 9 wimmelt es nur so von miesen Schurken.

LEVEL 10
An Deck

Der Seraph, das Artefakt, welches Bartoli begehrt, ist zum Greifen nahe. Nur sind leider etwa zwei Dutzend Schergen gegen Dich.

Zuerst **rechts herum.** Sind der Schläger und der Schurke mit dem Flammenwerfer k.o., findest Du endlich in einer Ecke des Decks den begehrten Granatwerfer.

Nun zurück zum Ausgangspunkt, an dem Du über die Brüstung **ins Wasser** springst. Laufe auf dem Steg um die Grotte herum und nimm den **Schlüssel** auf.

Jetzt aber zurück **ins Wasser und durch den Tunnel.** Tauche als nächstes bei der Metalwand auf.

Dort kannst Du wieder eine **Kiste** aus der Wand ziehen. Folge dem Weg bis zu der **Schiffsschraube.** Gehe zu dem See, auf dessen Mitte ein Schlauchboot treibt.

Auf dem Boden des lauschigen Sees ist das **erste Geheimnis** versteckt. Links dahinter und etwas oberhalb führt ein Tunnel in eine andere **Grotte.**

Folge dem Korridor (noch nicht links abbiegen!) und lasse Dich durch das Loch **ins Schlauchboot fallen** (Achtung Energieverlust!).



Klettere die Mauer hinunter. Rechts ist ein **Kistenstapel,** der so verschoben werden muß, daß die abgebildete **Tür** zum Vorschein kommt.

Springe dahinter ins Wasser und lege den **Schalter** um. Raus aus der Grotte, gehe rechts und erklimme die Mauer.

Lasse Dich durch die **Luke** fallen, folge dem Gang, klettere die Leiter hinauf und lege den **Hebel** um. Nun zurück zur eben verlassenen Grotte.



Sammle den **Schlüssel** ein und erledige von der obersten Kiste aus drei Haie. Zurück zur Grotte und links abbiegen.

Nach einer Sprung- und Klettertour landest Du auf dem **obersten Dach des Decks.** Lasse Dich am Bug nach unten in den Pool fallen. Hinter der Kacheltür im Pool ist das **zweite Geheimnis** versteckt.



Was man nichtim Kopf hat, muß man eben in die Wumme stecken.



Lasse Dich rechts vom Pool auf die nächste Etage herunter. Springe von der vordersten Kante auf die Säule und dann auf den grauen, breiten **Betonpfeiler.**

Springe von ganz rechts auf den **rostigen Rumpf.** Lasse Dich links auf der gegenüberliegenden Seite herunter und halte Dich gleich an dem nächsten Spalt fest.

Nun nur noch nach links hangeln und auf den rostigen Absatz klettern. Springe in die Öffnung in der **blauen Felswand** und folge dem Gang.

Hechte **die Schräge empor** und sei auf die zwei übel gelaunten Schläger gefaßt.

Springe vom Ende der Höhle auf das obere, gegenüberliegende **Deck.**

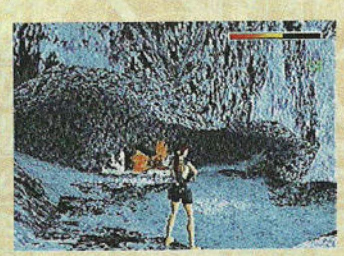
Gehe ganz nach vorn und springe nach links aufs andere Dach. Lasse Dich dort durch die **Luke** fallen.

Folge dem Korridor bis zu der **Kiste,** die sich aus der Wand ziehen läßt. Aktiviere dahinter den **Schalter.** Gehe nun durch die **Tür,** die sich gerade geöffnet hat.



Sammle die Munition in der Ecke ein und öffne die nächste **Tür.** Laufe rechts über die porösen Bodenplatten zum **Schalter.**

Kehre über die andere Plattenbahn zum Absatz zurück. Die letzte **Kabine** führt Dich in eine **Grotte.** Letztlich landest Du auf einem **rostigen Dach** bei einem **Schlüssel.** Laufe nach unten und springe auf den grauen **Betonpfeiler.** In einer Höhle rechts ist das **letzte Geheimnis.**



Springe über die Scherben **zurück aufs Deck.** Gehe zu der Brüstung, von der Du zu Beginn **ins Wasser** gesprungen bist.

Tauche wieder durch die Grotte und suche im Freien die **Tür in der Felswand** (rechts von der Tür mit dem Kistenstapel). Lasse Dich dabei nicht von den zwei Flammenwerfern erwischen! Nimm in dem Raum das **Artefakt** auf.

Mit unserer Komplettlösung und Deiner Hilfe gelangt Lara sicher durch alle Levels.



In Level 11 machst Du auf dem „Dach der Welt" Deinen Führerschein im Jet-Ski-Fahren.



Gehe die **Schlucht** hinab und springe über die heranrollenden Schneebälle.

Auch die dünne **Eiswand** mußt Du von der Rampe mit einem Sprung passieren.

Sofort danach rutscht Du einen Hang hinunter. Halte Dich dann an der Wand, auf die Du prallst, fest. Jetzt hangelst Du Dich nach **rechts zur Öffnung.**



Lasse Dich bei der Schlucht **zwei Absätze nach unten** fallen (zwischendurch festhalten) und Du gelangst in eine Höhle.

Folge dem Weg und achte auf die Eiszapfen. Laufe rechts aus der Höhle auf den Felsen. In der nächsten Höhle **gabelt sich der Weg,** ab nach links. Wate durch das Wasser und folge dem **Klippenpfad.**



Links von Dir siehst Du weiter unten ein Medi-Pack. Springe herüber und klettere dann die verschneiten Felsen zur **Bergspitze.** Du kämpfst gegen zwei Schurken vor einer Hütte. Rechts liegt vor einem Gatter ein **Geheimnis.**

Mit dem Schneemobil geht's nun nach links in die **Grotte.** Den auftauchenden Schützen kannst Du übrigens mit dem Mobil rammen.

In den Tempeln Tibets erwarten Dich Krieger mit mystischen Fähigkeiten.



Du gelangst in ein Tal mit einer **Rampe,** die nach rechts führt. Fahre mit Vollgas (Aktions-Taste drücken) hinüber und biege nach links zur **nächsten Rampe.**

Parke erst einmal das Schneemobil und erklimme den **kleinen Höhleneingang.** Räume jetzt die Felsen vor dem **großen Höhleneingang** beiseite.

Zurück zum Schneemobil und in einem großen Kreis über die Rampen in den großen Höhleneingang brausen.



In der Höhle springst Du über die **linke Schanze.** Etwas später teilt sich der Weg. Gehe zu Fuß die **rechte Rampe** hoch, lege den **Schalter** um und kehre zurück.

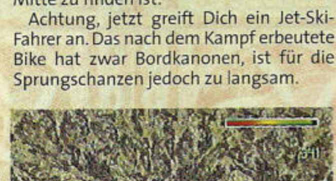
Fahre den **linken Weg** weiter, bis Du an eine Rampe unter freiem Himmel gelangst. Rechts davon gibt es das **zweite Geheimnis auf einem Felsvorsprung.**



In der **Höhle mit den Schneebällen** mußt Du Dich möglichst links, nahe am Abgrund, halten. Gehe dann bis zur Mitte des Steilhanges zurück und klettere in den Raum zum **Schlüssel.**

Springe in das Loch hinab und gehe vorsichtig zum **Schalter,** um nicht von den Eiszapfen erwischt zu werden. Gehe durch die Tür in die Schlucht und dort zur gegenüberliegenden Seite. Links in einer Mulde liegen wertvolle Granaten.

Du kommst zum Schneemobil, indem Du zurückgehst und zur Rampe kletterst.



Fahre weiter bis zur **großen Höhle.** Stecke den Schlüssel ins Schloß und fahre dann über die Rampe zur jetzt von Dir praktischerweise geschlossenen **Zugbrücke.**

Dann mit Vollgas in die **nächste Höhle** hinein, es droht Lawinengefahr.

Fahre zurück in die **große Höhle** und nimm den **Schlüssel** auf, der etwa in der Mitte zu finden ist.

Achtung, jetzt greift Dich ein Jet-Ski-Fahrer an. Das nach dem Kampf erbeutete Bike hat zwar Bordkanonen, ist für die Sprungschanzen jedoch zu langsam.



Fahre zurück bis zu dem Punkt, an dem Du das Schneemobil gefunden hast. (Nimm bei den zwei Rampen, die nebeneinander liegen, die linke. Kurz vor dem Ziel versperrt eine **Schneeklippe** den Weg. Gehe den Rest zu Fuß und betrete die Hütte.) Sammle alle Extras ein und betätige den Hebel. Zücke den Granatwerfer und erledige die drei Angreifer. Nun ab durch das gerade **geöffnete Tor.**

Klettere in der nächsten Höhle **sofort auf den Schneehaufen.** Von dort hast Du mit dem Jet-Ski-Fahrer relativ leichtes Spiel.

Setze mit dem erbeuteten Fahrzeug Deinen Weg fort. Das nächste Loch kannst Du links auf dem Felsenrand überqueren. Klettere die Leiter nach unten zum **dritten Geheimnis.** Nun ab zum finalen Showdown.

Warte oben am Rand des nächsten Tales, bis die beiden Jet-Ski-Fahrer angefahren kommen. Fertige sie nacheinander ab.

Am Ende des Tales mußt Du einen **Steinblock** dreimal in die Felswand hineinschieben. Fahre durch die Öffnung und stürze mit dem Jet-Ski ab. Schwinge Dich dabei vom Sattel und begebe Dich nach dem Bad zum Levelausgang.



Speed

Adventure

Wipeout 2097

Cheats

Im Titelbild eingeben:
Schiffe drehen durch
RUSH

Im Hauptmenü eingeben:
Alle Tracks
XTRACK
Piranha-Team freischalten
XTEAM
Phantom-Klasse freigeben
XCLASS

Im Pause-Modus eingeben:
Unendlich Waffen
PSYMEGA
Maschinengewehr
PSYRAPID
Unendlich Energie
PSYPROTECT
Zeitbegrenzung aus
PSYTICKER
Bildwiederholrate anzeigen
FRAMERATE

Das Piranha-Team erreicht Ihr mit dem Cheat XTEAM im Hauptmenü



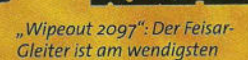
Für die Strecken der Phantom-Klasse schummelt Ihr mit XCLASS



Selbst die schwersten Tracks stehen Euch durch XTRACK zur Verfügung



Entspanntes Fahren: Oben wird die Zahl der Bilder pro Sekunde („Framerate") eingeblendet, die Energie ist auf unendlich geschaltet, und die Zeituhr steht



„Wipeout 2097": Der Feisar-Gleiter ist am wendigsten

Normality

Tippt während des Spiels **WENDY** (oder **WENDZ**) und **[RETURN]**. Dann könnt Ihr ab sofort die nachfolgenden Cheats benutzen.

Cheats

Videosequenzen anschauen:
G
Zu einem bestimmten Ort gehen:
[F1]

Die Hauptfigur Kent ist mit seiner Haltung eines sterbenden Albatros nicht das einzig Seltsame in seiner Heimatstadt Neutropolis



Springt von Ort zu Ort, oder...



...verderbt Euch den Spaß und schau Euch die Videosequenzen sofort an



Im Schlußfilm erlebt Ihr nämlich zusammen mit unserem Helden...



...ein extrem explosives ENDE

Formula Karts

Die nachstehenden Paßwörter gelten für den **ARCADE**-Modus. Ihr beginnt auf der genannten Strecke mit dem in Dollar ($) angegebenen Startkapital.

Passcodes

3 Runden mit dem SEGA-Team

Frankreich – 1700 $
MPBA CIHH FGAA MFIE CCAA CCAA AAIG BJIP

Australien – 2200 $
MPCA GCHH AOAC CLIN CMAA EKAA AIKG BJIP

Holland – 3700 $
MPDA EHDK KGAC LHIN EKAA GIAA AIKG BJIP

England – 5200 $
MPEA EEGK JPAC CJIO GIAA IGAA AIKG BJIP

Brasilien – 7200 $
MPFA INGI BPAE FKJG JAAA KOAA AIKG BJIP

Japan – 8900 $
MPGA BADL HHAE FMJG LCAA NAAA AIKG BJIP

6 Runden mit dem SEGA-Team

Frankreich – 1500 $
IPBB MFEC LOAA MLIE BOAA BOAA AAAE BIIP

Australien – 2000 $
IPCB GCFG DHAC EJIM CIAA EGAA AIAE BIIP

Holland – 3000 $
IPDB COBI JPAC IBIM DMAA GEAA AIAE BIIP

England – 3500 $
IPEB ABGL JPAC NLIM EGAA ICAA AIAA BIIP

Brasilien – 2000 $
IPFB AKGL BPAE KBJE CIAA KKAA CAAA BJIP



Dieses ziemlich lange Paßwort...



...bringt Euch mit dem nötigen Kleingeld für Aufrüstungen...



...ohne Umweg nach Brasilien



Dort startet Ihr aus der ersten Position!

MegaRace 2

Um in diesem Rennspiel zu che startet Ihr das Spiel von DOS au den nachfolgenden Cheat-Codes

Cheats (als DOS-Befehl)

Am Spielanfang 99.999 Dollar
MEGARACE MONEY
Streckenkarte einblenden
MEGARACE MAP



Mit den 99.999 Dollar könnt Ihr Eu einen schnellen Wagen leisten und auch noch perfekt tunen



Dank des Cheats MAP (Karte) seht den Streckenverlauf rechts oben in

Independence Day

Nachdem auch die Aliens im Film fiese Tricks angewendet haben, solltet Ihr keine Hemmungen haben, das ebenfalls zu tun. Für das komfortable Cheat-Menü gebt Ihr als Spielernamen **RADARMY** ein und ruft es dann im Hauptmenü mit der Tastenkombination **[STRG]+[SHIFT RECHTS]+[8]** auf.



Zuerst den Namen RADARMY eingeben, dann zurück ins Hauptmenü...



...und die Kombination eingeben. Jetzt verfügt Ihr über ein gutes Dutzend Möglichkeiten, zu betrügen!



Zum Beispiel könnt Ihr Euch vor einem Spiel erst einmal als Tourist die Landschaft ganz genau anschauen

Virtua Fighter 2

Die beiden Metallkämpfer Silber-DURAL und Gold-DURAL findet Ihr im Charakter-Auswahlbildschirm.

Cheats

Silber-DURAL:
RUNTER, HOCH, RECHTS, BLOCK+LINKS
Gold-DURAL:
RUNTER, HOCH, LINKS, BLOCK+RECHTS



Ob mit dem silbernen DURAL oder...



...einem vergoldeten Fighter – mit etwas Geschick ist Euch der Sieg sicher

Imperium Galactica

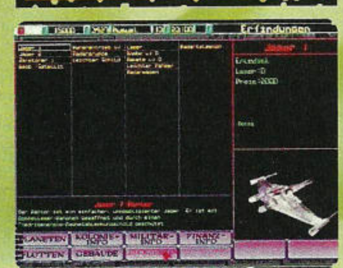
Um die Cheatcodes zu aktivieren, haltet Ihr während des laufenden Spiels die **SHIFT**-Taste gedrückt und gebt dann **KAROLY** (oder **KAROLZ** auf manchen Rechnern) ein. Ab jetzt müßt Ihr nur noch die entsprechende Taste eines der aufgeführten Cheats drücken.

Beachtet aber, daß es einige Nebeneffekte gibt. Die Grafik links unten im Bild hat Fehler. Zusätzlich kann die logische Folge des Spiels zerstört werden, wenn Ihr Euren Rang hochsetzt.

Falls Ihr durch das Cheaten ein Problem mit dem Spiel haben solltet, dann müßt Ihr einen alten Spielstand laden, in dem noch kein Cheat angewendet wurde!

Cheats

Alle Kolonien und Erfindungen:
C
Rang 1 (Leutnant):
5
Rang 2 (Captain):
6
Rang 3 (Commander):
7
Rang 4 (Admiral):
8
Rang 5 (Großadmiral):
9



Hier im Bild sind noch sehr wenig Erfindungen verfügbar, doch...

...schon sind sie alle da



Alle sechs erschummelten Jäger auf einen Blick (in der Mitte)

***Isnogud** möchte es wie im Comic auch im Computerspiel sein: Kalif anstelle des Kalifen!!!*

NHL 98

Die folgenden Codes tippt Ihr während des Spiels mit gehaltener **[SHIFT]**-Taste ein. Beachtet dabei, daß Ihr je nach Tastaturbelegung „Y" und „Z" vertauschen müßt, so wird aus VICTORY möglicherweise VICTORZ.

Cheats

Lange Gliedmaßen:
MANTIS
Mannschaft aus lauter Zwergen:
NHLKIDS
Tor:
HOMEGOAL
Eigentor:
AWAYGOAL
Strafzeit:
PENALTY
Verletzung:
INJURY
Feuerwerk & Explosionen:
VICTORY
Die Spieler machen einen Bodycheck:
CHECK



MANTIS: Wie wollt Ihr Eure Spieler denn haben, lieber lang und schlaksig...



NHLKIDS: ...oder klein und dick?



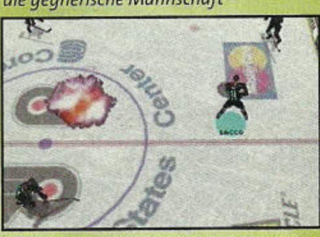
PENALTY: Auf die Strafpank mit dem Purschen, aber sofort!



INJURY: „UND DA, ER KNIET AM BODEN, DIE NUMMER 10 SCHEINT VERLETZT...!"



CHECK: Jetzt wird sie flachgelegt, die gegnerische Mannschaft



VICTORY: Krieg im Stadion? Nein, nur ein Feuerwerk zur Feier des Tages

Isnogud

Passcodes

Hafen:
CORROD
Aquarium:
FISHER
Dschungel:
GOGONO
Teppichrennen:
EXTERN
Mond:
XFILES
Weltraum:
GOTERR
Geisterpalast:
SPECTR
Kleine Welt:
PICNICI
Maulwurfwelt:
POILUS
Spielzeugland:
FEDODO
Hölle:
FOURNO
Zauberwald:
PIKEPI
Beim Kalifen:
OVISIR



Mit dem Paßwort OVISIR geht's...



...natürlich ins Kalifenreich

Text: Andreas von Lepel

DIDDY KONG RACING

Sämtliche ÜBERSICHTSKARTEN zu den 24 Kursen der vier Welten findest Du als RIESENPOSTER in dieser Ausga

Der SCREENFUN-Testfahrer hält in dieser Komplettlösung viele Tips für Dich parat! Außerdem hat er von sämtlichen Levels Übersichtskarten angefertigt. Damit findest Du jede Abkürzung und alle Geheimnisse!

Start your Engines!
Ablauf des Spieles

- Ein Blick in **die Spielanleitung zeigt Dir die Stärken und Schwächen der acht Fahrer.** Pipsy ist eine gute Wahl für Anfänger, während der schnelle Banjo von Profis bevorzugt wird.
- Besorge Dir im Abenteuer-Modus als erstes die vier goldenen Ballons.
- Nun auf zur ersten Welt! **Nach jedem gewonnenen Rennen erhältst Du einen goldenen Ballon.** Sammle zudem den Schlüssel zum ersten Meisterschafts-Rennen ein. Gewinnst Du, bekommst Du ein Teil des aus vier Stücken bestehenden **T.T.-Amuletts.** **Wenn Du alle vier Rennen gewonnen hast, trittst Du gegen den Endboss an.** Besiegst Du ihn, mußt Du erneut die vier Strecken als Silbermünzenrennen bestreiten. Hiernach trittst Du erneut gegen den Endboss an. Danach erhältst Du Zugang zur **Tophy Race.** Erst wenn Du dort auf dem Siegertreppchen stehst, bekommst Du einen Teil des geviertelten **Wizpig-Amuletts** und hast somit die Welt komplett durchgespielt. Alle Strecken können nun auch mit den anderen Fahrzeugen befahren werden (es sei denn, es ist grundsätzlich nicht vorgesehen).
- Begib Dich nun zur zweiten, dritten und vierten Welt und spiele sie in beliebiger Reihenfolge durch.
- Sobald Du sechs, zwölf und achtzehn goldene Ballons errungen hast, **testet Taj Deine Fähigkeiten.** Nach jedem einzelnen Sieg erhältst Du einen weiteren goldenen Ballon.
- Nachdem Du alle vier Welten durchgespielt hast, kannst Du nicht nur einen **versteckten Fahrer** erhalten (siehe Kasten), sondern auch **Wizpig gegenübertreten.** Fliege hierzu ins Maul seiner in den Fels gemeißelten Fratze.
- Besiegst Du ihn, kehre zum Strand zurück. Fahre gegen die Anzeigentafel. Das bringt Dich ins **Übermorgenland.**
- Meistere nun zuerst vier der dort befindlichen fünf Strecken.
- **Schließlich trittst Du auf der fünften Strecke erneut Wizpig gegenüber.** Doch auch wenn Du ihn besiegst, ist dies noch nicht das Ende. Nun kannst Du Dein Können im harten **„Abenteuer 2"-Modus** unter Beweis stellen.

Wo laufen sie denn...?
Die vier versteckten Ballons

Auf Tajs Insel sind vier goldene Ballons versteckt. Unsere Bilder zeigen Dir wo:




Den ersten Ballon findest Du auf der Brücke, die Dich zur ersten und einfachsten Welt, dem Dinoland, führt



Ballon Nummer zwei schwebt gut sichtbar auf einem Felsenabsatz unte dem Regenbogen beim Wasserfall



Der dritte Ballon hängt über dem Wasser. Fliege vom Leuchtturm über die Insel und dann noch ein Stück weiter immer geradeaus



Der vierte Ballon hat sich besonders gut getarnt. Suche beim Wasserfall, der von einem großen umgekippten Baumstamm geziert wird!

Wir machen den Weg frei!
Die Eingänge zu den Welten



Nach „Dinoland" gelangst Du über die abgebildete Brücke. Sammle vorher mindestens einen goldenen Ballon ein!



Mit bereits zwei Ballons kannst Du zum „Schneeberg" gelangen. Fliege hierzu durch das abgebildete Portal



Erst wenn Du mindestens zehn Ballons errungen hast, öffnet sich auf der Insel die Tür zur dritten schon ziemlichen schweren Welt, dem „Sherbet Island"



Der Eingang zur vierten Welt ist hinter dem ganz linken Wasserfall versteckt. Du benötigst 16 Ballons, um den verrufenen „Drachenwald" zu betreten



Tür auf!
Die vier versteckten Schlüssel

Um Zugang zu den Meisterschaften in jeder Welt zu bekommen, muß in jeder Welt ein Schlüssel gefunden werden. Hierbei ist es glücklicherweise nicht nötig, die entsprechenden Rennen zu gewinnen, Ihr könnt sie einfach abbrechen



Schlüssel in „Dinoland" in Kurs „Rumpelsee": Im ersten Kurs mußt Du eigentlich nur geradeaus fahren, um den Schlüssel rechts von der ersten Kurve auf einer Rampe zu finden



Schlüssel in „Schneeberg" in Kurs „Schneeballschlucht": Biege gleich nach der Start/Ziellinie links in eine kleine Schlucht ein. Hier hat sich der Schlüssel versteckt



Schlüssel in „Sherbet Island" in Kurs „Mondsichelinsel": Fahre nach dem Start links von der Gabelung entlang. Biege, noch bevor sich die Strecke wieder vereint, nach links ins Wasser ab. Wenn Du an den nächsten Felsen kommst, stößt Du dann auf den gut getarnten Schlüssel



Schlüssel in „Drachenwald" in Kurs „Felsenschlucht": Sammle drei Turbo-Ballons ein und fahre über die Zugbrücke. Wende und berühre die Glocke. Nun hebt sich die Zugbrücke. Gib Gas, aktiviere den Super-Turbo und düse so auf eine erhöhte Plattform, auf der sich der Schlüssel befindet!

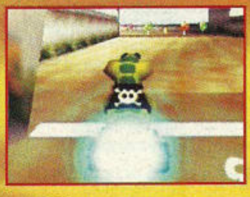
Psst!
Versteckte Fahrer

- Um mit **Drumstick**, dem Hahn, zu fahren, mußt Du alle vier Welten komplett durchgespielt haben. Suche bei den Wasserfällen im Erholungspark den Frosch mit der roten Kopfbedeckung. Sobald Du über ihn rübergefahren bist, hast Du Wizpigs Fluch gebrochen und Drumstick befreit.
- **TicToc**, auch T.T. genannt, ist nicht nur Dein Gegner in den Zeitrennen. Hast Du in allen Levels im Time-Trail-Modus seine Bestzeit geschlagen, kannst Du auch ihn als Fahrer wählen.



Fahren wie Schumi
Die Feinheiten der Steuerung

- **Blitzstart:** Gib Gas, wenn auf dem Screen die Worte „Get ready" fast verblaßt sind! Ist Dir das Timing gelungen, startest Du mit Full-Speed und hinterläßt einen bläulichen Schweif. Hast Du etwas zu früh reagiert, startest Du immerhin mit halber Kraft und ziehst einen rötlichen Schweif hinter Dir her. Hast Du zu früh oder zu spät gedrückt, startest Du normal.



- **Beschleuniger:** Gehe vom Gas, kurz bevor Du über einen Beschleuniger fährst. Die Wirkung des Beschleunigers ist nun um einiges höher und dauert länger an. Drücke erst dann wieder den Speed-Button, wenn aus Deinem Auspuff eine bunte Wolke bläst (siehe Bild). Diese Technik kannst Du übrigens auch bei Turbo-Ballons anwenden. Um mit dem Flugzeug die Beschleuniger am Boden zu nutzen, mußt Du ziemlich niedrig und etwas senkrecht direkt auf sie zu fliegen.



- **Bananen:** Um die Kurse mit maximaler Geschwindigkeit zu befahren, ist das Einsammeln von mindestens zehn Bananen nötig. Achtung, wirst Du von einem gegnerischen Geschoß oder einer Mine getroffen, verlierst Du wieder zwei Bananen!
- **Schlittern:** Um die Kurven enger zu fahren, drücke den [R]-Button. Kommt hierbei Dein Kart ins Schlittern (Streifen auf der Straße), kannst Du dem durch kurzes Bremsen entgegenwirken.
- **Kurven super-eng fahren:** Scharfe Kurven durchfährst Du mit folgender unbedingt benötigter Technik: Lenke in die entsprechende Richtung und drücke gleichzeitig Gas, Bremse und [R].
- **Unterschiedliches Fahrverhalten:** Jedes der drei Vehikel hat andere Fahr- bzw. Flugeigenschaften. Das Kart wird abseits der Straße durch den anderen Untergrund meist stark abgebremst. Das Hovercraft ist auf allen Untergründen gleich schnell, zu starkes Einlenken in die Kurven bremst es jedoch enorm. Das Flugzeug ist nicht ganz so wendig, daher empfiehlt sich oft, die Kurven eng zu fliegen. Außerdem ist es bei Hindernissen empfindlicher.
- **Flugakrobatik:** Drückst Du mitten im Flug (Gas geben) den [R]-Button und ziehst gleichzeitig den Analog-Stick nach links, rechts, oben oder unten, fliegst Du Loopings oder Luftschrauben (LylatWars läßt grüßen). Das sieht zwar nett aus, hat aber im Spiel kaum eine Bedeutung.



- **Donnerst Du mit dem Flugzeug gegen ein Hindernis**, sinkst Du langsam zu Boden und kannst erst anschließend wieder starten. Drückst Du im Fallen jedoch den Gas-Knopf schnell hintereinander, kannst Du meist schon vorher wieder weiterfliegen.

Text & Abbildungen der Strecken: Michael Martin

Wizpig Rennen 1

Achtung, der Chef kommt!

Hast Du alle vier Welten erfolgreich und komplett abgeschlossen, trittst Du gegen Wizpig an. In seinem Level findest Du weder geheime Abkürzungen noch Ballons, lediglich sechs Beschleuniger. **Für einen Sieg ist es unumgänglich, daß Du jeden Beschleuniger (!) in jeder Runde (!) passierst.** Folgende Tips sollten Dir bei korrekter Fahrweise zu einem Sieg verhelfen:

- Lenke Dein Kart kurz vor Erreichen der Beschleuniger in die Richtung, in die Du fahren möchtest.
- Denke daran, kurz vor den Beschleunigern vom Gas zu gehen.
- Viel Glück und bloß nicht verzagen! Zum Trost: Der sehr geduldige SCRREENFUN-Testfahrer hat auch etliche Versuche benötigt.

- Halte Dich in der letzten Runde nach dem sechsten Beschleuniger rechts. Kürze über den Rasen ab, denn nach Erreichen der Ziellinie kann Dir Deine Geschwindigkeit egal sein!
- Lenke
Beschleu
zu stark
fährst Du
Dich eno
- Mit gutem Timing sollte es Dir gelingen, direkt vom vierten den fünften Beschleuniger zu erreichen. Du fährst an dieser Stelle mit Höchstgeschwindigkeit, so kannst Du hier am ehesten Wizpig überholen

Raumhafen Alpha
Spaceport Alpha
Benötigte Ballons: 41/45

Der Tunnel stellt gleichzeitig eine Mulde im Kurs dar

Durchfliege diesen Bereich an der rechten Wand. Natürlich nicht im Silbermünzen-Rennen!

Sternenstadt
Star City
Benötigte Ballons: 42/46

Flieg' im Tunnel unter den Energiestrahlen hindurch und ignoriere die Ballons (bis auf den Schild-Ballon)

Hier mußt Du die Kurven superenq fahren

Fahre nur über den zweiten Beschleuniger, wenn Du Deinen Kart richtig ausgerichtet hast

Wizpig Rennen
TT Challenge
Zugang durch komplettes TT-Amu

Durchfliege den Reaktor mit aktiviertem Schild und sammle einen Boost-Ballon ein

Mondkatakomben
Darkmoon Caverns
Benötigte Ballons: 40/44

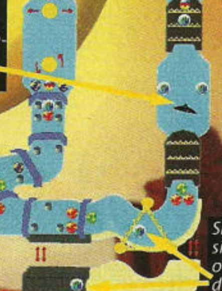
Weiche den Laserschüssen aus, indem Du ganz links fährst

Durchfahre die Loopings, ohne Gas zu geben. So wirst Du schneller

Himmelsallee
Spacedust Alley
Benötigte Ballons: 39/43

Fliege nach dem Start durch alle Beschleuniger

Die Halle mit dem angreifenden Raumschiff mußt Du im Tiefflug passieren

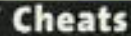


NINTENDO 64

Speed

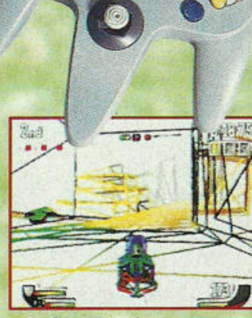
Extreme G

Ähnlich wie in „Turok" gibt's jede Menge nützlicher, schöner und seltsamer Cheats. Geht dazu in den **CONTEST**-Modus und drückt R im Auswahlbildschirm für die Fahrzeuge. Jetzt könnt Ihr die Codes als Namen eingeben. Beachtet aber unbedingt die Groß- und Kleinschreibung, sonst trickst Ihr Euch selbst aus. Ein akustisches Signal bestätigt den Cheat.



Cheats

- Wireframe-Modus: **wired**
- Verzerrte Sicht (Fischauge): **fisheye**
- Rollende Felsbrocken statt Bikes: **roller**
- Turbo-Modus: **xtreme**
- Transparente Strecke: **ghostly**
- Rutschige Fahrbahn: **banana**
- Vergrößerung (Zoom): **magnify**
- Keine Schwerkraft: **antigrav**
- Bikes unsichtbar (nur Schatten): **stealth**
- Keine MIP-Mapping, Texturenfehler: **uglymode**
- Für alle Strecken, Roach- und Neon-Bike als Paßwort eingeben: **61GGB5**



Wireframe-Modus



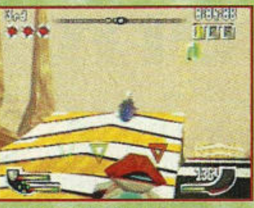
Verzerrte Sicht (Fischauge)



Rollende Felsbrocken statt Bikes



Transparente Strecke



Vergrößerung (Zoom)



Bikes unsichtbar (nur Schatten)



Keine MIP-Mapping, Texturenfehler



Das Super-Paßwort 61GGB5...



...gibt Euch das Neon-Bike...





...den Roach-Raser und...

...schaltet d

...Stre r



*Bei „**Extreme G**" liegen die Fahrer in den Bikes drin, um die extremen Beschleunigungskräfte auszuhalten*

GAMEBOY

2D-Shoot

Burai Fighter Deluxe

Passcodes

Eagle	Albatros	Ace	Ultimate
HGKM	HGNC	GBHL	GDCP
CPFG	BMHB	MHCB	LMCS
JJCM	DGBF	CDMN	CCHL
DKLF	JGJH	KDPG	BNGN

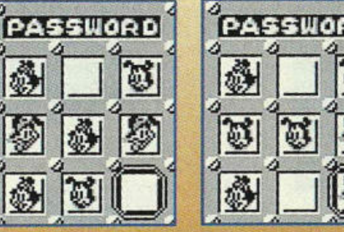
Ultimativ schwer wird „Burai Fighter Deluxe" mit dem ULTIMATE-Passcode BNGN...



...hier seht Ihr ein letztes Bild des Helden in einer Sackgasse kurz vorm Ableben

Mixed

Animaniacs



Passcode zu Studio 1



Passcode zu Studio 3



Passcode zu Studio 2



Passcode zu Studio 4



Im endlich freigeschalteten 4. Studio...



...begebt Ihr Euc Suche nach den Verzeihung, Feli

Choplifter II

Passcodes

Sektor 3	Sektor 4	Se
GDGMPLY	CMPTRWZ	G
TRYHRDR	CHPYBYS	LV
SPRYSNS	VRYWPPY	G



GDDYGMZ: In Sektor 5, Level 3, sind ...



...noch 20 gef Freunde zu ret

Jump & Run

Alien 3

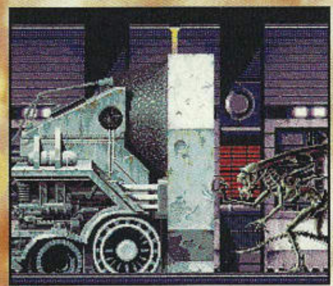
Passcodes	
Level 2 **QUESTION**	Level 5 **CABINETS**
Level 3 **MASTERED**	Level 6 **SQUIRREL**
Level 4 **MOTORWAY**	Endsequenz **OVERGAME**



Das extrem harmlose Paßwort SQUIRREL (Eichhörnchen)...



...schickt Euch in den gar nicht mehr so harmlosen 6. Level



OVERGAME: Die Schlußsequenz zeigt nicht nur das Ende des Oberaliens...

...sondern auch die dreifache Todesursache Ripleys: tiefer Fall + glühendes Erz + Alien in der Brust

SNES

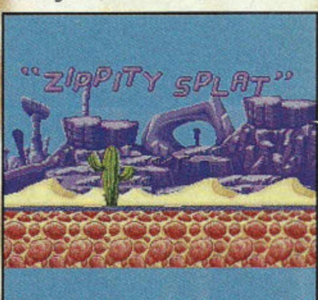


Road Runner's Death Valley Rally

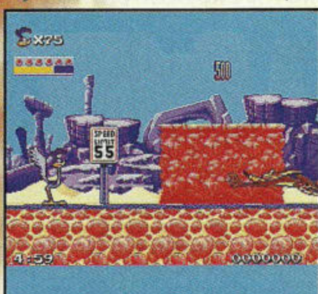
Für 75 Leben drückt Ihr im Titelbild nacheinander ← SELECT Ⓡ Ⓨ START und haltet diese Tasten auch weiterhin gedrückt. Wenn die Worte „**ZIPPITY SPLAT**“ erscheinen, drückt Ihr zusätzlich noch Ⓧ – das Spiel beginnt.



Haltet hier die oben beschriebenen Tasten gedrückt. Erst wenn...



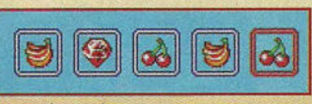
...diese Worte auf dem Bildschirm auftauchen, startet Ihr mit Ⓧ das Spiel



Und da habt Ihr sie, Eure 75 Leben!

Mixed

Goof Troop



Passcode Level 2



Passcode Level 3



Passcode Level 4



Passcode Level 5



Im letzten Level angekommen...



...dürft Ihr endlich aufs Piratenschiff!

Fight

Final Fight Guy



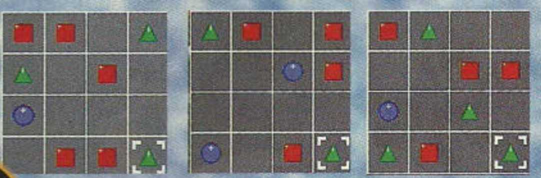
Wenn Ihr hier im Titelbild Ⓛ gedrückt haltet und erst dann START triggert...

OPTION MODE

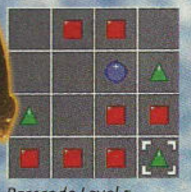
GAME LEVEL	EXPERT
PLAYER	09
EXTEND	200000 EVERY
MUSIC	01
SOUND	1A
STEREO	ON
EXTRA JOY	OFF
EXIT	

...erscheint das versteckte Optionsmenü

Batman & Robin



Passcode Level 2 *Passcode Level 3* *Passcode Level 4*



Passcode Level 5

Passcode Level 6

Im 6. Level müßt Ihr Scarecrow davon abhalten, von seinem Luftschiff aus ein gefährliches Gas zu versprühen



Wie wäre es mal mit Filmen und Videospielen wie „Batman & Alien“ oder „Robin vs. Ripley“?

Text: Andreas von Lepel · Foto: BRAVO-Archiv

2D-Shoot

Agent Armstrong

Auch ein Superheld kann ab und zu etwas Hilfe wie die Unverwundbarkeit oder alle Waffen gebrauchen. Dazu muß sich aber der Agent mit dem starken Arm erst einmal als Kleinkind outen, das dringend Hilfe benötigt. Und wo macht er das am besten? Natürlich in seinem **Kinderzimmer**!

Den Weg dorthin findet Ihr dank der Bilderfolge sehr leicht. Wenn Ihr im Zimmer ankommt, werdet Ihr mit einem herzerfrischenden Song belohnt. Nach Eurem Besuch in der Vergangenheit sind die folgenden Cheats freigeschaltet – Ihr müßt sie allerdings auf dem zweiten Joypad eingeben!

Cheats (auf 2. Joypad eingeben)

Unverwundbarkeit:
× × × × △ ○ × □

Alle Waffen:
○ ○ ○ △ △ × ×



So geht es: Springt zuerst im Hauptquartier rechts auf den Aktenschrank, dreht Euch zur Wand und drückt ○



Jetzt ist in der Eingangshalle hinter der Säule eine Tür aufgegangen. Lauft hinter bis zur Wand und drückt wieder ○



Dadurch habt Ihr die Hebeplattform aktiviert. Springt darauf und laßt Euch nach oben mitnehmen



Nachdem Ihr auf den Rang gesprungen seid, findet Ihr gleich rechts hinten eine Türöffnung...



...hinter der sich das Kinderzimmer befindet. Wartet ein bißchen, denn der Song lohnt sich!



Mit dem Cheat ALLE WAFFEN über das zweite Joypad seid Ihr gut gerüstet

Mit Hilfe des Cheats für UNVERWUNDBARKEIT fühlt Ihr Euch auch in Gefahrenzonen einfach wohl!

Mit solchen Cheats kann unser Lieblingsagent auch in Zukunft noch kräftig austeilen!

Contra

Der Playstation-Nachkomme des berühmten SNES-„Super Probotector" und anderer Versionen ist in alter Tradition höllisch schwer. Ihr könnt Euch das Leben erleichtern – oder verlängern – indem Ihr im Titelbild die nachstehenden Cheats eingebt.

Cheats

Waffenauswahl (bei korrekter Eingabe ertönt ein Geräusch. Im Spiel legt Ihr Euch auf den Boden und wählt dann eine Waffe aus):
L2 R2 L1 R1 ↑ ↓ ↓ ↑

Filmsequenzen anschauen:
L2 L1 R1 R2 ↑ ← ↓ →

Soundeffekte anhören:
R2 R1 L1 L2 ↑ → ↓ ←

Bonusspiel „Bamboo Arcade":
R2 R1 → ← L1 L2

Bonusspiel „Bamboo Gyruss":
L2 L1 ← → R1 R2

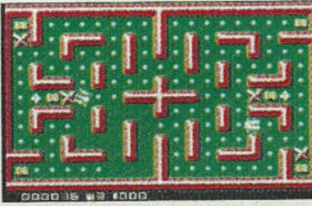
Spielstufe anwählen:
L2 R1 L1 R2 ← → ○ □, R2 + L2



WAFFENAUSWAHL: Der Zielsuchlaser nimmt Euch fast die ganze Arbeit ab



Bonusspiel: Bei „BAMBOO ARCADE" ballert Ihr allein oder zu zweit im Weltenraum



„BAMBOO GYROSS": Im zweiten Bonusspiel fahrt Ihr mit kleinen Panzern durch einen Irrgarten und sammelt Punkte



SPIELSTUFE WÄHLEN: Wenn Ihr trotz unserer Cheats nicht weiterkommt, dann springt doch direkt ins nächste Kapitel

3D-Sho

Descent

Die Cheats werden wäh
Spielens eingegeben.

Cheats

Turbo-Modus (zum Abschalt
nochmals tippen):
□ △ ○ □ ○ × □ × ○

Schilde wiederaufladen:
△ △ × □ △ ○ △ × ○

Alles aufhellen:
□ △ ○ □ □ × ○ △ □

Unbesiegbarkeit:
□ △ ○ □ □ △ ○ ○ □

Alle Waffen:
△ □ ○ × △ □ × △ □

Gegner sehen Euch nicht:
△ □ × ○ □ × ○ △ ×

*TURBO: Den Turbo-Modus sch
mit dem gleichen Cheat an u*

*SCHILDE AUFLADEN: Lernt die
am besten auswendig! Oft ve
Eure Schildenergie schneller, a*



*HELLIGKEIT: Falls es Euch mal
ist und Ihr Euch fürchtet!*

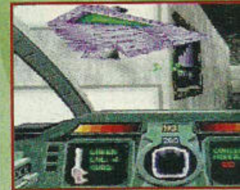
*UNBESIEGBARKEIT: Hilft eben
Höhlen- und Tiefenangst*



*ALLE WAFFEN: Mit einem Lase
4 und zusätzlichen Raketen g
könnt Ihr sie kommen lassen,*



UNSICHTBARKEIT: Anschalten



*...Euch dann unerkannt an de
ranschleichen – Überraschun*

Mixed

NAMCO Museum Volume 2

Bei den folgenden vier Spielen werden die Cheats zuerst durch das Umlegen eines Schalters zugänglich gemacht. In den Schalter-Bildschirm kommt Ihr nach dem Laden des jeweiligen Spieles durch das Drücken der Taste △. Die korrekte Schalterstellung findet Ihr auf den Bildern.

Cheats

„Mappy"
Level überspringen (im Spiel)
L1 + R1 + ✕

„Super Pac-Man"
Level überspringen (wenn „READY!" am Anfang eines Levels erscheint)
L1 + R1 + ○ + START

„Gaplus"
Level anwählen (erst wenn „PARSEC 1" zu sehen ist, den Cheat aktivieren)
L1 + R1 + ○ + START

„Dragon Buster"
Level überspringen (haltet die Tasten gedrückt und bewegt Clovis auf der Karte zu einem der Dungeons)
L1 + R1 + ○



„Mappy": Legt Schalter Nr. 5 im SW3-Kasten um...



...jetzt könnt Ihr jederzeit in den nächsten Level (hier Bonus-Stage) wechseln



„Super Pac-Man": Der Schalter mit der Nummer 6 im SW3-Kasten...



...aktiviert den praktischen Levelskip – wie kommt man denn sonst mit gerade mal 490 Punkten in den 2. Level?



„Gaplus": Bei dieser hektischen Ballerei ist es der Schalter Nr. 4 in der SW3-Box...

99 PARSEC

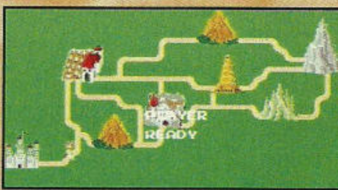
...der Euch eine freie Wahl aller Spielstufen gestattet. In Level 99...



...habt Ihr es dann aber mit einer richtig tückischen Angriffsformation zu tun!



„Dragon Buster": Die Aktivierung von Schalter Nr. 5, diesmal aber im SW2-Kasten,...



...läßt Euch auf der Karte die Levels überspringen. Haltet Ihr die Cheat-Tasten nach einem Levelskip weiterhin gedrückt, könnt Ihr immer weiterspringen!

Excalibur

Die Cheats müßt Ihr während des **Pause**-Modus eingeben. Beachtet dabei, daß Ihr immer nur einen Cheat pro Pause eingeben könnt. Um mehrere Schummelcodes zu aktivieren, gebt Ihr den ersten Code während der Pause ein. Verlaßt dann den Pause-Modus, schaltet ihn wieder an, gebt den nächsten Cheat ein, und so weiter.

Cheats

Volle Gesundheit
△△△□□□□□

Maximale Schwertenergie
△△□□○○□□

Level überspringen
□○□△○△△△

Kollisionsbereiche zeigen
○○○○□○○□

Special-Move: Schnitt
✕△○□

Special-Move: Sprungschlag
✕□○△

CHEAT : Full health

VOLLE GESUNDHEIT ist immer wieder gut, denn wer stirbt schon gerne so jung?



MAXIMALE SCHWERTENERGIE: Wenn Ihr jetzt zuschlagt, dann kracht's gewaltig!



KOLLISIONSBEREICHE: Ihr seht genau, wo Ihr überall hinlaufen könnt und wo etwas passiert

SPRUNGSCHLAG: Mit diesem Special-Move zeigt Ihr akrobatische Künste



Speed

Need for Speed 2

Hier haben sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben. Es wurde neben der Bonusstrecke „Monolithic Studios" auch noch eine Unmenge an geheimen Fahrzeugen im Spiel versteckt.

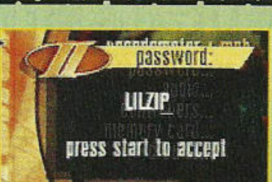
Passcodes & Cheats

1. Strecke: **YDRLTD**
2. Strecke: **QRZQPG**
3. Strecke: **WSNSBG**
4. Strecke: **PHPLQG**
5. Strecke: **DTJQQG**
6. Strecke: **RYRPQG**

Verbesserter Wagen: **POWRUP**
Bonusauto Ford Indigo: **LILZIP**

Bonusstrecke „Monolithic Studios": **SHOTME**

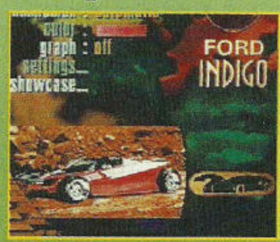
Geheime Fahrzeuge
Armee Truck: **ARMYME**
Schulbus: **BUSME**
BMW: **BMRME**
Mercedes: **BNZME**
Saab: **BEETME**
Toyota Landcruiser: **LCME**
Mazda MX-5: **MAZME**
Audi Quattro: **QUATME**
Citroën: **CITME**
VW Käfer: **BUGME**
Mini-Truck: **SEMIME**
Schneetruck: **SNOWME**
Seifenkiste: **CRATME**
Limousine: **LIMOME**
Tram: **TRAMME**
Tyrannosaurus Rex: **TREXME**
Wagon: **WAGOME**
Van: **VANME**
Jeep: **JEEPME**
Stand A: **STDAME**
Stand B: **STDBME**
Stand C: **STDCME**



Die Paßwörter und Cheats einfach unter PASSWORD eingegen. Jede richtige Eingabe wird bestätigt. So verschafft Euch LILZIP...



Aber auch mit einem durch TREXME erworbenen T-Rex macht das Rennen Spaß



...den pfeilschnellen Ford Indigo



TRAMME: Die Tram fühlt sich ohne Schienen etwas unwohl!



SHOTME führt zur versteckten Bonusstrecke „Monolithic Studios"



RYRPQG: Auch ohne Cheats kommt Ihr dank der Paßwörter zu allen Rennen, hier die 6. Stecke

Text: Andreas von Lepel

SATURN

Mixed

Soviet Strike



COLDPIZZA: Der Treibstofftank wird immer wieder automatisch aufgefüllt



ALBATROSS: Der Verbrauch geht glatt um die Hälfte zurück, als Bestätigung erscheint das Wort GEHEIM!

Bubble Bobble

Für das Cheatmenü gebt Ihr im Titelbild beim TAITO-Logo die Kombination ↓ ↑ ↓ ↑ → ↓ ← ↓ ↑ ein und schließt es mit einem Sprung ab. Wenn Ihr das schnell genug hinbekommt, erscheint links unten als Bestätigung die Schrift „DEBUG ENABLED".



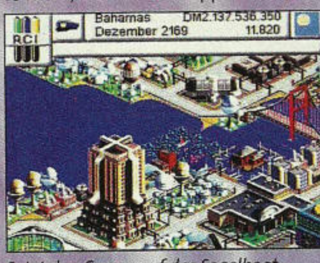
Gebt in diesem Bild den Cheat ein,...

TAITO
© TAITO CORPORATION 1986
ALL RIGHTS RESERVED
DEBUG ENABLED

...die Bestätigung DEBUG ENABLED findet Ihr dann links unten

Sim City 2000

Ihr könnt beim Glücksspiel bis zu 2000 Mark gewinnen. Dazu müßt Ihr es zunächst legalisieren und dann einen Yachthafen bauen. Wenn ein Boot ausläuft, setzt Ihr den Cursor darauf und drückt mehrmals L, bis eine Slot-Maschine erscheint. Jedes Spiel kostet 10 Mark, die Walzen stoppt Ihr mit ©



Setzt den Cursor auf das Segelboot,...



nach mehrmaligem Drücken auf L erscheint die Slot-Maschine



Allerdings müssen auch Einnahmen aus dem legalisierten Glücksspiel ordnungsmäßig aufgeführt werden

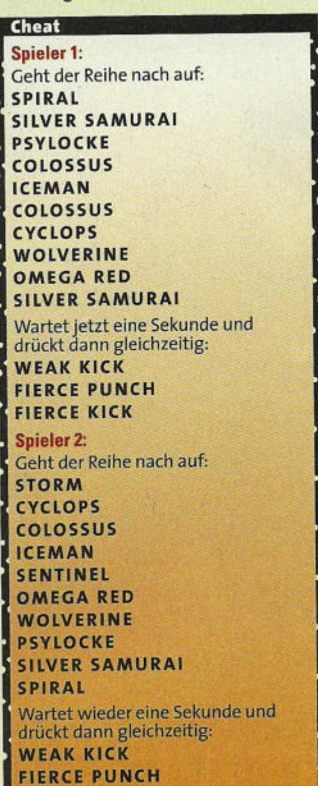
Fight



X-Men: Children of the Atom

Um zwischen den Bildschirmformaten des SATURN und des Automaten umzuschalten, sucht Ihr Euch im Optionsmenü einen Schwierigkeitsgrad aus. Drückt jetzt solange ↑ und ↓, bis die neue Option erscheint.

Weiterhin könnt Ihr im Zweispieler-Modus auch als AKUMA spielen. Geht dazu folgendermaßen vor:



Cheat

Spieler 1:
Geht der Reihe nach auf:
SPIRAL
SILVER SAMURAI
PSYLOCKE
COLOSSUS
ICEMAN
COLOSSUS
CYCLOPS
WOLVERINE
OMEGA RED
SILVER SAMURAI
Wartet jetzt eine Sekunde und drückt dann gleichzeitig:
WEAK KICK
FIERCE PUNCH
FIERCE KICK

Spieler 2:
Geht der Reihe nach auf:
STORM
CYCLOPS
COLOSSUS
ICEMAN
SENTINEL
OMEGA RED
WOLVERINE
PSYLOCKE
SILVER SAMURAI
SPIRAL
Wartet wieder eine Sekunde und drückt dann gleichzeitig:
WEAK KICK
FIERCE PUNCH
FIERCE KICK

OPTION MOD
DIFFICULTY
TIME LIMIT YES
GAME SPEED
CONFIG
SPECIAL BUTTON
SOUND STEREO
DATA RESET NO
SCREEN WIDTH

Wählt nach unserem ersten ... zwischen den Bildformaten ...

SOUND STEREO
DATA RESET NO
SCREEN WIDTH

...und SATURN aus, letztendl... scheidet Euer persönlicher G...



Wenn der Cheat für AKUMA ... Spieler eins funktioniert, ver... das Bild des Kämpfers links ...



Im Spiel selbst ist er aber gu... und mit schnellen Würfen l...

MEGADRIVE

Mixed

Road Rash 2

Gebt den Cheat als Paßwort ein:

Cheat & Passcodes

Superbike „Wild Thing 2000"
OODA 1VON

Level 1:	Level 2:	Level 3:	Level 4:	Level 5:
Alaska **00D8110N**	Alaska **05BHQ10S**	Alaska **08DA3NOP**	Alaska **0G04KC0K**	Alaska **0QQT590V**
Hawaii **00DH101B**	Hawaii **038B1MIV**	Hawaii **0AUB3M1D**	Hawaii **09ETC918**	Hawaii **03F6L5J13**
Tennessee **035P1130**	Tennessee **041QAN33**	Tennessee **06A43C30**	Tennessee **0DQD49FE**	Tennessee **0M445J3L**
Arizona **02J0117G**	Arizona **05RB2N73**	Arizona **08T4RD7M**	Arizona **0J4T4976**	Arizona **0U1K517D**
Vermont **02U910F5**	Vermont **06IRQMFC**	Vermont **0DE5RC58**	Vermont **0NGD49FE**	Vermont **25U55JFD**

OPTIONS
Mode 1 Player
Music Music On
Level Level 1
Name PLAYER A
Password 00DA 1V0N
PASSWORD A VALID
SET PLAYER MODE SET PASSWORDS
SET MUSIC COPY PASSWORDS

Der Cheat „ooDA 1VoN" wird wie ein Paßwort akzeptiert,...

BIKE SHOP
WILD THING 2000
Way High Tech. We could tell you more, but then we'd have to kill you.
??? HP ??? LBS (IT'S YOURS)
PLAYER A CASH+TRADE $2260
ULTRA LIGHT SUPER BIKE
NITRO CLASS EXIT

...das Superbike WILD THING 2000 gehört jetzt Euch!



Keine Chance: Eure Gegner sehen nur das Schlußlicht

Mixed

MEGADRIVE

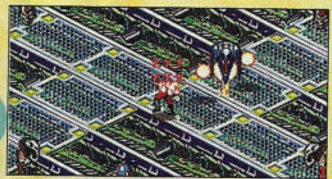
Skeleton Krew



Passcodes	
Level 2: **BGWY**	Level 4: **HDZT**
Level 3: **PSKI**	Level 5: **WGBX**



Sich ohne viel Übung durch WGBX in den 5. Level zu beamen...



...kann ganz schnell tödlich enden!

Theme Park

Endlich reich: Mit dem ultimativen Paßwort **3ER9998LWEL** bekommt Ihr glatte 342 Millionen Dollar - ab jetzt könnt Ihr nach Herzenslust bauen!



Das oberwichtige Paßwort für...



...verwöhnte Bauherren, die nicht gern jeden Dollar zweimal umdrehen

Sol Deace

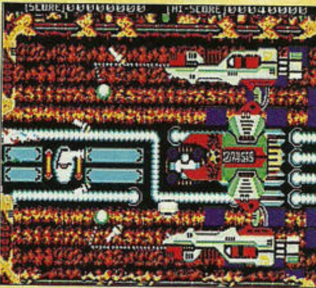
Für das geheime Cheatmenü müßt Ihr im Titelbild schnell die Kombination Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓑ Ⓒ Ⓑ Ⓐ drücken und mit START abschließen. Wählt anschließend den Menüpunkt OPTION an, schon könnt Ihr Euch unter START den Level aussuchen.

Zusätzlich könnt Ihr Euch noch 99 Leben verschaffen, indem Ihr auf MODE geht und dann so oft nach → drückt, bis die Bestätigung MY99 erscheint.



Gebt im Titelbild den Code ein, es erscheint der neue Menüpunkt OPTION

Wählt die siebte und letzte Spielstufe an und besorgt Euch noch die 99 Leben,...



...hier werdet Ihr sie brauchen!

Pete Sampras Tennis

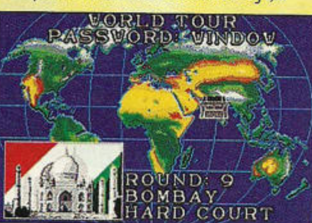
Die Passcodes gebt Ihr einfach im WORLD TOUR-Modus ein:



Passcodes
Runde 2: **CAR**
Runde 3: **VEGAN**
Runde 4: **STAR**
Runde 5: **LCD**
Runde 6: **WALL**
Runde 7: **SINKORSWIM**
Runde 8: **SHELF**
Runde 9: **WINDOW**
Crazy-Modus und Huge Tour: **ZEPPELIN**



WINDOW ist Euer Fenster zur 9. Runde der spannenden Weltmeisterschaft,...



...diesmal tretet Ihr auf einem Hartplatz in Bombay gegen Eure Gegner an



Witzig wird's mit ZEPPELIN,...



...es erscheinen zwei weitere Spielmodi namens CRAZY und HUGE TOUR



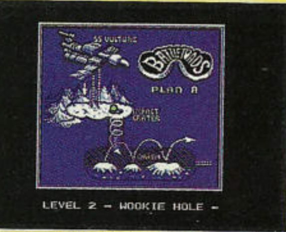
CRAZY: Lauter verrückte Dinge wie Riesenbälle und Eierköpfe, die auf dem Netz balancieren, tauchen auf



HUGE TOUR: Um hier anzutreten, müßt Ihr Euch erst einmal in der Weltrangliste hocharbeiten

Battletoads

Ein Extraleben ergattert Ihr, indem Ihr im 2. Level, der „WOOKIE HOLE", einen der Vögel 10 Mal hintereinander trefft. Dazu müßt Ihr unter dem Vogel sein und das normalerweise schon nach dem ersten oder zweiten Schlag tote Federvieh mit Euren Schlägen immer wieder nach oben befördern.



Tja, in die 2. Spielstufe müßt Ihr es schon ohne unsere Hilfe schaffen,...



...dafür warten dort nach einem Test die Extraleben auf Euch. Trefft einen der Vögel 10 Mal hintereinander!

Jump & Run

James Pond II

Für das Cheatmenü haltet Ihr im Titelbild Ⓐ+Ⓒ, steuert zusätzlich nach ←+↓ und drückt jetzt nur noch START dazu. So sieht es dann aus:



Der im Cheatmenü angewählte Level 80 bringt Euch direkt zu Eurem...



...triumphalen Abflug im Schlitten des Nikolaus. Der letzte Endgegner wurde gerade von einem großen und schweren Sack Geschenke geplättet

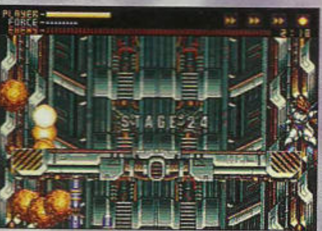
Alien Soldier

Passcodes		
Level 2: **3698**	Level 10: **8316**	Level 18: **1039**
Level 3: **0257**	Level 11: **6402**	Level 19: **9002**
Level 4: **3745**	Level 12: **9874**	Level 20: **2878**
Level 5: **7551**	Level 13: **1930**	Level 21: **3894**
Level 6: **8790**	Level 14: **3698**	Level 22: **4913**
Level 7: **5196**	Level 15: **2623**	Level 23: **2852**
Level 8: **4569**	Level 16: **7749**	Level 24: **7406**
Level 9: **8091**	Level 17: **3278**	

„Alien Soldier" ist eines der neuesten und effektreichsten Mega Drive-Spiele – noch dazu ist es höllisch schwer



Aus diesem Grund bekommt Ihr hier die Passcodes bis Level 24,...



...der Euch umgehend in den Fahrstuhl des Grauens befördert!

Text: Andreas von Lepel · Foto: Tony Stone

SO FUNKTIONIERT EIN JOYPAD

SCREENFUN zückt den Schraubenzieher und erklärt Dir die genaue Funktionsweise eines N64-Controllers.

Analog-Stick

● Ein Analog-Stick registriert genau, ob und wie weit er in eine Richtung bewegt wird. Im Gegensatz zu einem Steuerkreuz ❶ sind auch mehr als acht Richtungen möglich. Ähnlich verhält es sich mit analogen ❷ Buttons (wie etwa beim neGcon-Pad für die Playstation): Analoge Buttons erkennen ebenfalls, ob und wie stark der Knopf gerade gedrückt wird.

Button

● Gas geben, bremsen, springen, Aktion: Diese und andere Kommandos gibst Du durch Drücken von Knöpfen (sogenannten Buttons) am Joypad ein. Ein Button ist ein digitales ❸ Element eines Pads.

Platine

● In jedem Joypad steckt eine Platine, die mit verschiedenen elektronischen Bauteilen versehen ist. Neben Leiterbahnen (die, simpel ausgedrückt, hauchdünne Kabel sind) und einem Chip, der die Impulse verwaltet und verschlüsselt, sind diverse Taster (siehe unten) auf diesen Platinen angebracht.

Gummischablone

● Unter jedem Button und Steuerkreuz eines Pads befindet sich eine Schablone aus Gummi. Sie sorgt dafür, daß sich der Button, nachdem er gedrückt wurde, wieder in seine ursprüngliche Position zurückbewegt.

Taster

● Unter jeder Gummischablone befinden sich Taster für die Buttons und das Steuerkreuz. Die Taster (im Bild bläulich) registrieren, ob und wie lange ein Button gedrückt wird. Jede der vier Grundrichtungen (oben, unten, links und rechts) wird von je einem Taster abgefragt.

● Die diagonalen Richtungsimpulse entstehen durch gleichzeitiges Drücken von zwei Tastern. Diese Information wird als elektronischer Impuls über die Leiterbahnen an den Chip übermittelt. Jedes herkömmliche bzw. digitale Joypad ❹ funktioniert auf diese Weise.

Chip

● Die meisten neueren Pads sind mit einem Chip ausgestattet. Er sammelt die Impulse aller Buttons, analoger Sticks und des Steuerkreuzes eines Pads. Dann verschlüsselt er sie und schickt sie via Joypad-Kabel ❺ an die Konsole.

● In der Konsole werden die Daten entschlüsselt, damit das Spiel entsprechend auf die eingegebenen Kommandos reagieren kann. Joypads von älteren Systemen (zum Beispiel Super Nintendo) kommen noch ohne diesen Chip aus.

INFO

Moderne Joypads bieten zusätzliche Funktionen an, die das Spiel noch spannender und witziger machen. Diese Tricks verwenden die Hersteller:

Mehrspieler-Adapter

Mehrspieler- oder Multiplayer-Adapter ermöglichen Spielspaß mit bis zu vier weiteren Freunden. Mittels des Adapters sind mehrere Pads an eine Joypadbuchse angeschlossen. Doch wie funktioniert nun der Datenstrom?

Der Trick dabei ist, daß das Spiel beziehungsweise die Konsole abfragt, wieviele Pads angeschlossen sind.

Dabei werden nicht alle Controller gleichzeitig abgefragt, sondern nacheinander. Die jeweilige Abfrage eines Pads dauert allerdings nur Sekundenbruchteile, so daß alle Pads mehrmals pro Sekunde gecheckt werden können.

Auch der schnellste Richtungswechsel mit dem Steuerkreuz oder das heftigste Dauerfeuer wird daher mühelos registriert und separat an die Konsole übermittelt.

Turbo- und Autofeuer

Turbo-, Auto- bzw. Dauerfeuer sind nette Gimmicks, die einige Hersteller in ihre Joypads mit einbauen. Per Tastendruck wird ein spezieller Chip aktiviert, der ein permanentes Drücken und Loslassen eines Buttons simuliert. Meistens geschieht dies in einem schnelleren Wechsel, als es selbst ein Profi-Spieler könnte.

Bei einigen Spielen kann das sehr komfortabel sein, da sich der Spieler dann ganz auf das Lenken konzentrieren kann.

Zeitlupe

Eine Zeitlupen-Funktion, die ebenfalls in manchen Joypad-Gehäusen anzutreffen ist, ist nichts anderes als die Dauerfeuer-Technik: Der wechselnde Impuls betrifft diesmal nur die Start-Taste. Auf diese Weise entsteht ein stetiger Wechsel zwischen „Start-Taste gedrückt" und „Start-Taste nicht gedrückt".

Die dabei entstehenden kurzen Spielunterbrechungen und -fortsetzungen gaukeln dem Betrachter eine Art Zeitlupe vor.

Lexikon

❶ Steuerkreuz

Mit dem Steuerkreuz eines Joypads werden in der Regel Richtungs-Kommandos eingegeben. Entsprechend der gedrückten Richtung (etwa links oder rechts) marschiert Deine Spielfigur über den Screen oder legt sich Dein Fahrzeug in die Kurve.
Ein Steuerkreuz ist ein digitales Element und kann nur zwischen acht Richtungen unterscheiden (links, rechts, oben, unten und die Diagonalen).

❷ Analog

Analog steht im Bereich der Elektronik im Gegensatz zu digital. Analoge Elemente eines Joypads, beispielsweise ein Button, messen nicht nur ob, sondern auch wie stark dieser gedrückt wurde. Hieraus ergeben sich feinere Unterteilungen, als bei einem digitalen Button.

❸ Digital

Digital steht im Bereich der Elektronik im Gegensatz zu analog. Ein digitales Element kann nur (wie beispielsweise ein Lichtschalter) zwei Zustände haben: „An" und „Aus" – bei einem Button also „Gedrückt" und „Nicht gedrückt".

❹ Joypad

Ein Joypad ist das gängigste Steuergerät für Videospielkonsolen. Doch auch PC-User lernen die Handlichkeit eines Pads zunehmend zu schätzen.
Die Innovation der vergangenen Jahre war der N64-Controller mit integriertem Analog-Stick. Doch auch für Sonys Playstation sind Joypads mit analogen Elementen erhältlich (siehe dazu SCREENFUN 2/98 ab Seite 80).

❺ Joypad-Kabel

Durch dieses schwachstromführende Kabel gelangen alle Joypad-Befehle zur Konsole und zurück. Verschiedene Zubehör-Anbieter haben übrigens Verlängerungskabel für die diversen Systeme im Programm.

Text: Michael Martin · Illustration: Horst Kolodziejzyk

Spielen wie di

Zubehör für das Nintendo 6

Das Nintendo 64 feiert den ersten Geburtstag. Doch umfangreiches Zubehör wird ihm schon lange geschenkt. Hier erfahrt Ihr, welche Geräte wirklich gut sind.





Das Mega-Mini-Lenkrad

Wem herkömmliche Konsolen-Lenkräder zu unhandlich erscheinen, der erhält mit dem **UltraRacer 64** eine handliche Alternative. Das auf der Oberseite angebrachte Mini-Lenkrad wird fein analog abgefragt und vermittelt echtes Renn-Feeling. Alle weiteren Buttons sind zudem so angeordnet, daß dieser Controller für Linkshänder gleichermaßen gut geeignet ist.

Lediglich die etwas kleinen Steuerkreuztasten und die gelben C-Buttons sind nicht optimal plaziert. Dies wird besonders bei Rennspielen deutlich, bei denen diese Buttons mit Funktionen belegt sind. Da kann es schon einmal zu mittleren Fingerverrenkungen kommen. Ansonsten ist der 80 Mark teure UltraRacer 64 tadellos. 2

Text: Michael Martin · Foto: Christian Vogel · Wir danken H&M, Große Bleichen 30, 20354 Hamburg



Die neue R-Klasse

Nachdem der Rumble-Effekt im Mad Catz-Lenkrad mehr das Gehäuse zum Zittern brachte als die Finger, legt Vidis mit dem **LX4 Rumble Lenkrad** gehörig nach: Sobald nun der Motor in Rotation versetzt wird, vibriert es direkt am Lenkrad, was für spielhallenartige Atmosphäre sorgt.

Die Pedale sind so angeordnet, daß man sie bequem bedienen kann. Dank optimalem Neigungswinkel kann die Ferse am Boden bleiben, während der Fußballen die Geschwindigkeit bestimmt.

Das Beste an dem auf ganzer Linie überzeugenden Gerät ist jedoch die Tatsache, daß – wie bei den LX4 Tremors – keine Batterien benötigt werden. Das schont die Umwelt und den Geldbeutel, wenngleich der Preis von 150 Mark nicht der allergünstigste ist. 1



INFO

- Bei der Bewertung der Z
wurde besonders das Pre
Verhältnis bedacht. Daher
die zwar sehr soliden, abe
teureren Nintendo-Produk
etwas schlechter ab.
- Nicht jedes Zubehör ist
gleich im Handling. Daher
daß Du Dir vor einem Kau
Ausprobieren nimmst. Tes
künftiges Joypad am best
Minuten im Laden mit eine
Du gut kennst. So merkst
ob das Pad für Dich in Fra
- Gerade bei Memory Ca
alles Gold, was glänzt! Hi
Du auf Qualitätsprodukte
Herstellern achten.

Profis



Durchschaubarer Luxus

Ein echtes Schmankerl ist das luxuriöse, aber nicht überzogen teure **3D Shark Pad Pro**. Das transparente Gehäuse läßt tiefe Einblicke ins ausgefeilte Innenleben zu. Neben den Standard-Buttons verfügt das Pad über eine Zeitlupen- und Dauerfeuer-Funktion.

Der stabile Analog-Stick und das hervorragende Druckgefühl bei allen Buttons runden das sehr gute Gesamtbild dieses Pads ab. Momentan gibt es einfach nichts Besseres. Und mit 60 Mark ist das Pad nicht viel teurer als seine Kollegen. 1

Xtra stark

Kaum war das brillante „LylatWars" erschienen, schrien die Fans nach mehr Spielen, die das Rumble Pak unterstützen. Die Firma Vidis wartet nun zwar nicht mit dem ultimativen Rumble-Spiel auf, dafür jedoch mit dem ultimativen Rumble Pak:

Der **LX4 Tremor** (r. u.) rüttelt deutlich stärker als alle anderen Vertreter dieser Gattung und kommt hierbei ohne Batterien aus. Außerdem ist er mit 30 Mark günstiger als etwa das Nintendo-Original.

Zudem gibt es die **LX4 Tremor + 1 MB**-Variante (l. u.) mit integrierter Memory Card. Das 50 Mark teure Zubehör speichert das Vierfache einer herkömmlichen Memory Card und rüttelt dafür kein bißchen weniger. Selbstverständlich sind auch hier keine Batterien nötig. 1

Der Speichergigant

Wer seine Bestzeiten und Streckenvideos von „Diddy Kong Racing" archivieren möchte, sollte zu Interacts **Mega Memory Card N64** greifen. Mit sage und schreibe der 32fachen Speicherkapazität einer normalen Memory Card, ist dieses Speichermodul unangefochtener Spitzenreiter.

Mittels zweier Tasten lassen sich die einzelnen Speicherseiten direkt anwählen. Hierbei sorgt das LC-Display für Übersicht und schnellen Zugriff.

Zwar sind die 90 Mark Anschaffungspreis nicht ganz ohne, doch „Viel-Speicherer" werden die Mega Memory Card N64 schnell zu schätzen lernen. 1

Gut und günstig

Während eines der Original-Nintendo-Joypads meistens mit 60 Mark zu Buche schlägt, wechselt für 45 bis 50 Mark ein **Super Pad 64** den Besitzer. Interacts Joypad wartet in der Standard-Version mit gutem Handling und sehr solider Verarbeitung auf. Neben einer grauen Ausführung ist der Controller auch in rot, grün, blau und schwarz erhältlich.

Größtes Plus ist der stabil verarbeitete Analog-Stick, der auch nach Langzeitbelastungen keine labberigen Ermüdungserscheinungen aufweist. Auf Extras wie Dauerfeuer oder Zeitlupenfunktion wird zwar verzichtet, doch wer ein gutes, preiswertes Pad sucht, ist hier bestens beraten. 1

Ausführliche Produktübersicht siehe nächste Seite

TIPS

Scharfe Bilder

Die europäische Variante des Nintendo 64 verfügt im Gegensatz zur Playstation über kein RGB-Bildsignal. Während man bei Sonys 32-Bit-Konsole optimale Bildqualität mit einem 30 Mark teuren Scart-Kabel erzielen kann, schauen N64-Spieler in die etwas schwammigere Fernsehröhre. Abhilfe schaffen hier zwei Varianten:

- Die kostengünstige Lösung kommt von GT Electronic (Tel. 0041/61/4014171) aus der Schweiz. Mittels eines speziellen, 80 Mark teuren Kabels wird das Bildsignal verstärkt und eine bessere Qualität erreicht. Zwar nimmt die Schärfe kaum zu, doch die Farben sind wesentlich kräftiger.
- Teurer, aber dafür auch um Längen besser, ist die Umbau-Lösung, die u.a. der Spielehändler ECS (040/409179) in Hamburg anbietet. Für stolze 169 Mark wird Dein N64 um eine kleine Platine erweitert. (Achtung, Garantieverlust!)

Nun kommt ein echtes, hochwertiges RGB-Signal aus Deiner Konsole und liefert gestochen scharfe und farbintensive Bilder. Natürlich muß Dein Fernseher hierfür über eine RGB-verträgliche Scart-Buchse verfügen. Ein Blick in die Betriebsanleitung klärt dies im Vorfeld.

Nintendo 64-Zubehör auf einen Blick

Note	Produkt	Preis ca.	Extras	Fazit
Joypads				
1	Super Pad 64 (Interact)	45 DM	nur in grau erhältlich	Grau und günstig: ideal für Einsteiger
2	Super Pad 64 (Interact)	50 DM	in verschiedenen Farben erhältlich	Die farbenfrohe Pad-Serie mit gutem Handling
2	Super Pad 64 plus (Interact)	45 DM	wie herkömmliche Pads geformt	Für alle, die das Umgreifen beim N64-Pad stört
2	Mako Pad (Interact)	60 DM	Dauerfeuer und Zeitlupe, Gehäuse transparent	Für den, der das Umgreifen beim N64-Pad nicht mag. Cooles Design
1	N64 Controller (Nintendo)	60 DM	in verschiedenen Farben erhältlich	Das (teure) Original-Joypad ohne Extras
1	3D Shark Pad Pro (Interact)	70 DM	Dauerfeuer und Zeitlupe, Gehäuse transparent	Das durchsichtige Joypad mit vielen Extras
Kabel				
1	LX4 RF-Unit (Gamestar/Vidis)	40 DM	Anschlußkabel für die TV-Antennenbuchse	Nur dann nötig, wenn man ein Uralt-TV besitzt
3	RF-Set (Nintendo)	50 DM	Anschlußkabel für die TV-Antennenbuchse	Teure Lösung, wenn man ein Uralt-TV besitzt



Alle hier aufgeführten Produkte sind im Fachhandel erhältlich. Infos zum Zubehör der Firma Interact erhältst Du unter der Telefonnummer 0 42 87/12 51 13. Unter der Telefonnummer 040/ 5 14 84 00 kannst Du die Artikel der Firma Vidis direkt bestellen.

Die Kaufempfehlung
Zubehör, das durch einen tollen Preis oder viele Extras beim SCREENFUN-Check auffällt, zeichnet die Redaktion mit dem Sonnen-Symbol aus. Da lacht der Geldbeutel.

Übrigens: Die Know-how-Seite steht diesmal ganz im Zeichen des Joypads. Wer genau wissen will, wie dieses Spielewerkzeug arbeitet, sollte unbedingt die Seite 75 aufschlagen.



Note	Produkt	Preis ca.	Extras
Memory Cards			
1	LX4 256 KB Memory Card (Gamestar/Vidis)	20 DM	ähnlich de Nintendo-Memory-Card, mehrere Farben
2	Mini Memory Card (Interact)	30 DM	ähnlich de Nintendo-Memory-Card, gibt's nur in grau
1	LX4 1 MB Memory Card (Gamestar/Vidis)	35 DM	vierfache Speichermenge, verschiedene Farben
3	Controller Pak (Nintendo)	40 DM	Original-Nintendo-Memory-Card
2	Memory Card Plus (Interact)	40 DM	vierfache Speichermenge, nu in grau erhältlich
1	Mega Memory Card N64 (Interact)	90 DM	32fache Speicherkapazität, LCD-Display transparen
Joyboards und Lenkräder			
3	Arcade Shark (Interact)	100 DM	Dauerfeue und Zeitlupe
2	Fight & Flight Stick (Vidis)	130 DM	Dauerfeue und Zeitlupe, analoger Pilotenstic
4	Flight Force Pro (Interact)	150 DM	14 programmierbare Taster Schubregler
2	Ultra Racer 64 (Interact)	80 DM	Mini-Lenkrad (analog), LED, programmierbar
1	LX 4 Rumble Lenkrad (Gamestar/Vidis)	150 DM	Batterielose Rumble Funktion, sehr gutes Handling
3	V3 Racing Wheel (Interact)	150 DM	Höhen verstellbar, Tisch- ode Aufsitzbedienung
Rumble Paks			
2	Tremor Pak (Interact)	20 DM	Rumble zweistufig benötigt Batterien
1	LX4 Tremor (Gamestar/Vidis)	30 DM	Rüttelt stärker als das Original, keine Batterien nöti
3	Rumble Pak (Nintendo)	40 DM	Benötigt Batterien
1	LX4 Tremor + 1 MB (Gamestar/Vidis)	50 DM	Batterieloses Rumble Pak mit 1 MB Memory Card

Was Ihr schon immer über Importspiele wissen wolltet…

…aber bisher nicht zu fragen wagtet. SCREEN-FUN klärt auf.

Als Japan-Import erhältlich: Flipper-Freunde sollten einmal ein Auge auf diesen digitalen Tisch werfen



„Front Mission Alternative" würde auch hierzulande viele Freunde finden. Ohne Japanischkenntnisse bist Du aufgeschmissen

Aero Fighters Assault • N64

Der Import dieser Flugsimulation lohnt nur für Freaks, das Spiel ist mittelmäßig



Ohne Japanischkenntnisse kommst Du bei dem Rollenspiel nicht sehr weit. Warte zumindest auf die amerikanische Version

Oliver zockt schon seit fünf Monaten den neuesten Superhit, Thomas wartet immer noch auf die Veröffentlichung des selben Titels. Wie ist das möglich? Ganz einfach: Oliver kennt sich mit Importspielen aus!

Wenn Du es ihm gleichtun möchtest, mußt Du aber einige Dinge wissen. Du kannst nämlich nicht einfach ins nächste Kaufhaus spazieren und nach Importspielen fragen. Die werden nur von einigen wenigen Händlern angeboten (Adressen im Kasten). **Diese speziellen Händler beziehen Spiele-Neuveröffentlichungen direkt aus Japan oder den USA – und zwar lange, bevor sie bei uns als deutsche Länderversion auf den Markt kommen.**

Doch mit dem Gang zum Importeur allein ist es nicht getan. Auch Deine Hardware muß für die ausländischen Spiele ausgelegt sein. Hier sind die 10 wichtigsten Fragen zu diesem Thema:

1. Für welche Systeme finde ich Import-Spiele?

Import-Spiele gibt es eigentlich für alle Systeme. Die meisten kommen aus Japan, dem Hauptentwicklungsland für Nintendo 64, Playstation, Saturn und Super Nintendo.

2. Kann ich Import-Spiele ohne weiteres bei mir abspielen?

Nein, so einfach ist das nicht. **Playstation:** Wer eine Play-

Einhänder • PS

„Einhänder" ist das Ballerspiel-Debüt von Square (auch bekannt für „Final Fantasy VII" und „Secret of Mana"). Bei den Importhändlern ist der japanische Shooter bereits erhältlich

Das gelungene Strat… mit wichtigen japan… texten versehen. War… auf eine westliche Ve…

INFO

Hier gibt's Import-Spiele

- Highscore Games, Adolf Kolping Str. 4, 80336 München, Tel. 089-54505456
- Highway to Hell, Zossener Str. 36, 10961 Berlin, Tel. 030-69040760
- Theo Kranz Versand, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel. 0931-3545222
- Playsoft, Teichweg 6, 35043 Marburg, Tel. 06421-94100
- Media Point, Bismarckstr. 63, 12169 Berlin, Tel. 030-7947211
- Wial, Leipziger Str. 13, 82194 Gröbenzell, Tel. 08142-59640
- Wolfsoft, Schulstr 3,56566 Neuwied Tel. 02622-83517

Necronomicon • SAT



Klonoa • SAT

Neues 3D-Jump&Run für Deine Konsole gefällig? „Klonoa" wird in Japan bereits angeboten. Die Bildschirmtexte sind nicht sehr wichtig. Der Titel ist prima zum Import geeignet

station hat, muß sie von einem Fachhändler umbauen lassen. Ein Chip, der die Länderkennung überlistet, macht das Abspielen ausländischer CDs möglich. Neben dem neuen Chip auf der Playstation-Platine wird auch der Videoausgang modifiziert. So kann ein RGB-Kabel angeschlossen werden. Insgesamt kostet Dich das rund 100 Mark.

Nintendo 64 und Sega Saturn: Besitzer dieser beiden Konsolen haben es leichter: sie können sich mit einem rund 40 Mark teuren Adapter behelfen. Vor jedem Kauf eines Importspiels solltest Du Dich aber nach möglichen Adapter-Problemen erkundigen. Um die Importspiele in Farbe genießen zu können, brauchst Du auch hier ein RGB-Kabel.

3. Worauf muß ich beim Fernseher achten?

Omis Erbstück wird unter Umständen nicht darauf ausgelegt sein, das RGB-Signal der Importspiele zu erkennen. Die neueren Fernseher sind in der Regel RGB-tauglich, sobald sie über eine Scart-Buchse verfügen (siehe auch SCREENFUN 1/98, S. 128). Im Zweifelsfall beim Händler nachfragen!

4. Wo finde ich Angebote von Import-Händlern?

Meistens handelt es sich bei Import-Händlern um Versandhändler. Sie inserieren bundesweit in Fachzeitschriften.

5. Wo kann ich Import-Spiele, die mich interessieren, ausprobieren?

In Videospiel-Läden, die auch Importspiele führen, kannst Du die Top-Titel meistens anspielen. Weniger begehrte Importspiele dagegen sind nicht auf Lager. Du mußt sie gegen Anzahlung ohne vorherige Begutachtung bestellen.

6. Wie kann ich Importspiele beim Versandhändler bestellen?

Eine Bestellung beim Versandhändler gibst Du per Fax oder Brief auf. Viele Firmen verweigern aus Sicherheitsgründen die Annahme telefonischer Aufträge.

7. Muß ich einen Altersnachweis erbringen, um an die Spiele heranzukommen?

Ein Altersnachweis ist bei Importspielen anders als bei deutschen Spieletiteln nicht nötig, denn ausländische Titel kommen ohne USK-Altersempfehlung aus. In Deutschland indizierte Spiele werden allerdings nicht angeboten.

8. Kann ich mir Spiele nicht einfach im Urlaub selber kaufen?

Klar. Wenn Du in den Urlaub nach USA oder Asien fliegst, kann Du nach Elektronikgeschäften Ausschau halten (ein Tip: nahezu überall auf der Welt zu finden sind Virgin Megastores).

9. Darf ich Spiele aus dem Ausland einfach nach Deutschland mitbringen?

Videospiele im Gesamtwert von 350 Mark darfst Du zollfrei nach Deutschland einführen. Liegt der Gesamtwert über diesem Freibetrag, mußt Du die Spiele beim Zoll angeben und bis zu einem Betrag von 700 Mark eine pauschalen Zollabgabe von 13,5% berappen.

10. Was sollte ich bei der Anschaffung eines Importspiels sonst noch beachten?

Erkundige Dich vor dem Kauf eines japanischen Titels beim Fachhändler nach der im Spiel vorkommenden Textmenge. So manches Rollenspiel oder Adventure ist ohne Japanisch-Kenntnisse schlicht unspielbar. Weniger Probleme gibt's bei Action- und Fightspielen. Aber generell hast Du natürlich das Problem, daß die Anleitungen in der fremden Sprache sind.

Final Fantasy Tactics • PS


Fallout • PC

Ein Titel, der so manchen an den PC fesseln wird: Mit „Fallout" hat Hersteller Interplay das Endzeit-Rollenspiel-Genre wiederbelebt. Sprichst Du gut Englisch, lohnt sich der Import

Schnelles Vergnügen

Wenn Du ein Spiel besonders früh haben möchtest, also direkt als Import aus dem Ursprungsland, kann der Kauf zum teuren Vergnügen werden. Das gilt vor allem für Konsolenspiele japanischen Ursprungs.

PC-Spieler und alle Konsolenspieler, die nicht gar so tief in die Tasche greifen wollen, sollten nach US-Versionen Ausschau halten. Auch diese sind meistens einige Wochen vor den deutschen Übersetzung zu haben. Hier ein paar Beispiele:

Mario Kart 64 – N64



Jan. 97: Japan **249 DM**
Juni 97: USA **189 DM**
Sep. 97: Deutschland **99 DM**

Ein Spiel wie für den Import gemacht: Ob japanisch, englisch oder deutsch, für den Ausgang des Rennens sind die Texte unerheblich. Doch wer 1997 als Erster am Start war, hat diesen Vorsprung teuer bezahlt – immerhin 9 Monate liegen zwischen der Veröffentlichung der japanischen und der deutschen Version. Wer später Gas gab, hat dafür 150 Mark gespart.

LylatWars – N64



Apr. 97: Japan **199 DM**
Juli 97: USA **179 DM**
Okt. 97: Deutschland **149 DM**

Das Spiel ist klasse, der Sound ist gut: bei „LylatWars" mit englischer Sprachausgabe kommt „Star Wars"-Feeling auf – in Japan und USA heißt das rasante Actionspiel übrigens „Starfox 64". Die japanische Version ist hingegen nicht so der Bringer, denn der Funkverkehr mit Deinen drei Flügelmännern ist ein wichtiges Element im Spiel.

Fallout – PC



Nov. 97: **US-Version**
Feb. 98: Deutschland **(englisch)**
Sommer 98: **(deutsch)**

Bei den PC-Spielen sieht es anders aus als bei Importspielen für Konsolen. Aus den USA können Importhändler problemlos neue Titel besorgen. Die Folge: Der Preisunterschied zwischen einer US-Originalversion und dem eingedeutschten Spiel beträgt meist um die 20 bis 30 Mark. Attraktiv für PC-Zocker: Für einen geringen Aufpreis kommen sie sehr schnell an begehrte Spiele. Einige US-Titel stehen bereits eine Woche nach dem USA-Start bei deutschen Importhändlern im Regal. Auch „Fallout" gab es sehr früh als Import; offiziell liefert Hersteller Interplay erst jetzt eine englische Version aus – und auf die eingedeutschte mußt Du noch bis zum Sommer warten.

Text: Michael Schmithäuser

32x 24x 16x 8x

Illustration: Christian Ziegler

Wieviel Speed brauchst Du?

CD-Laufwerke im Geschwindigkeitsrausch: SCREENFUN hat für Dich getestet, ob Programme und Spiele wirklich mit mehr Tempo abgehen. Unser Test sagt Dir, ob Du ein neues CD-Laufwerk brauchst.

Besitzt Du ein altes CD-Laufwerk mit nur vier- oder achtfacher Geschwindigkeit? Und liebäugelst deshalb mit einem 24- oder gar 32fach-Laufwerk – schließlich gibt es sie bereits für rund 200 Mark?

Unser Test zeigt Dir, was ein schnelleres CD-ROM-Laufwerk in Sachen Geschwindigkeit bringt und wie Du tatsächlich mehr Speed beim Spielen erreichst. Doch hier zunächst Antworten auf Eure Fragen an den SCREENFUN-Leserservice rund ums Thema CD-ROM.

Was bedeutet eigentlich die Geschwindigkeitsangabe 8- oder 32fach?

Die einfache Geschwindigkeit eines CD-ROM-Laufwerks entspricht einer **Datentransferrate** ❶ von 150 KByte pro Sekunde. Ein 8fach-Laufwerk bringt es deshalb rein rechnerisch auf eine Datenübertragungsrate von 8 mal 150 KByte = 1200 KByte/Sekunde.

Wieso rein rechnerisch? Wenn ich ein 24fach CD-ROM-Laufwerk kaufe, bekomme ich da nicht die 24fache Geschwindigkeit?

Nein. Dieser Wert wird nur in den äußeren Spuren erreicht. Anders als bei der Schallplatte sind die Daten auf der CD nicht von außen nach innen, sondern von innen nach außen angeordnet. **Legst Du eine CD in das 24fach-Laufwerk, die nur Daten im inneren Bereich hat, weil sie nicht ganz voll ist, kommt das Gerät gerade mal auf zwölffache Geschwindigkeit (also 12 mal 150 KByte = 3600 KByte/Sekunde).** Es kann die hohen maximalen Übertragungsraten gar nicht ausreizen.

Der Grund dafür liegt in der Technik. Nach den 8fach-Laufwerken gingen die meisten Hersteller zu einer Technik über, die sich CAV (Constant Angular Velocity) nennt. Das bedeutet „konstante Winkelgeschwindigkeit". Die CD dreht sich dabei immer gleich schnell, egal an welcher Stelle der Lesekopf sich befindet.

Die Folge: Im inneren Bereich der CD ist die Datentransferrate recht gering, weil dort weniger Sektoren pro Umdrehung liegen. Erst in den äußeren Bereichen der CD erhöht sich die Datentransferrate, weil dort ja mehr Sektoren pro Umdrehung unter dem Lesekopf vorbeisausen können. Die Hersteller geben in der Werbung und auf der Verpackung nur die schnellste Geschwindigkeit an. Wirklich wichtig für den Speed ist aber die **mittlere Zugriffszeit** ❷.



1. Testfall: Die Laufwerke mußten ihren Speed beim Zoomen eines Satellitenbildes zeigen

Lexikon

Hier findet Ihr die wichtigsten Fachbegriffe zu CD-ROM-Laufwerken. Im Text sind sie mit roten Zahlen gekennzeichnet.

❶ Datentransferrate

Ein CD-Laufwerk liest die Daten von der CD-ROM und überträgt sie an den Hauptspeicher in Deinem PC. Wie schnell das Laufwerk die Daten von der CD lesen und an den Rechner übertragen kann, hängt von der Umdrehungsgeschwindigkeit des Laufwerks ab. Je schneller das Laufwerk ist, desto mehr Daten kann es dann auch pro Sekunde an den PC übertragen.

❷ mittlere Zugriffszeit

Bei CD-Laufwerken ist es sinnvoll, die mittlere Zugriffszeit zu messen. Diese Zeit gibt an, wie lange der Lesekopf des CD-Laufwerks im Durchschnitt braucht, um von einem Sektor zu einem anderen zu gelangen. Der Mittelwert wird berechnet, indem man den Durchschnitt aus mehreren tausend Zugriffen bildet.



Text: Florian Heise

Laserstrahl

Lexikon

Hier findet Ihr die wichtigsten Fachbegriffe zu CD-Laufwerken. Im Text sind sie mit roten Zahlen gekennzeichnet.

3 SCSI; ATAPI/EIDE

Man verwendet zwei Arten von CD-ROM-Laufwerken, je nachdem, mit welchem Rechner sie zusammenarbeiten sollen: SCSI- und ATAPI/EIDE-Geräte. Das SCSI-Laufwerk gehört in SCSI-PC, die bis zu 14 externe Geräte „verwalten" können. Diese Rechner sind aber erheblich teurer als die „normalen" PC nach ATAPI/EIDE-Standard. Ein ATAPI-CD-Laufwerk schließt Du einfach an einen freien IDE-Port an. Davon gibt es vier in Deinem Rechner.

4 Fehlerkorrektur

Die Daten, die das Laufwerk von der CD liest, müssen exakt stimmen. Liest das Laufwerk ein Bit (die kleinste Informationseinheit) falsch ein, kann das zum Programmabsturz führen. Da es bei Fingerabdrücken oder Staub auf der Oberfläche der CD schon mal zu Fehlern kommen kann, haben die Techniker die Fehlerkorrektur für CD-Laufwerke eingeführt.
Beim Lesen der Daten prüft der Chipsatz des Laufwerks, ob die Daten korrekt sind. Ist ein Fehler vorhanden, wird er korrigiert: Auf der CD sind pro Sektor zusätzliche Daten gespeichert, die die auftretenden Fehler automatisch ausmerzen.

5 Multiread

Mittlerweile gibt es viele verschiedene CD-ROM-Standards (Read Only Memory = nur lesbar). CD-R (Recordable = beschreibbar) steht beispielsweise für die goldene CD, die man einmal beschreiben kann, CD-DA für die normale Audio-CD und CD-RW für die CD, die sich wie eine Festplatte beschreiben und auch wieder löschen läßt (dazu braucht man aber ein spezielles Laufwerk, den CD-RW-Brenner). Der große Nachteil an der CD-RW ist, daß bisher nur diese Brenner die CD-RW auch lesen können.
Neue CD-Laufwerke (beispielsweise das Toshiba XM 6302B) sind „Multiread"-fähig. Das heißt, sie können neben normalen Daten-CDs, den goldenen CD-Rs und den Audio-CDs nun auch die beschreibbaren und wieder löschbaren CD-RWs lesen.

6 DVD

Eine DVD ist eine Compact-Disk in der Größe einer normalen CD und sieht auch fast genauso aus. In der DVD (Digital Versatile Disk – digital vielseitig verwendbar) steckt aber eine ganz neue Technik. ▶

Illustration: Peter Diehl

CD-ROM von innen: Die Spuren einer CD sind in Form einer Spirale angebracht. Anders als auf einer Festplatte sind hier alle Sektoren gleich lang. Durch die spiralförmige Anordnung muß die Umdrehungsgeschwindigkeit jeweils der Position des Laserstrahls, der die Daten abtastet, angepaßt werden. So können alle Daten mit gleicher Geschwindigkeit unter der Leseeinheit durchlaufen.

TiPS

So laufen Deine Spiele schneller

Die meisten Spiele, die Du auf CD-ROM kaufen kannst, sind so programmiert, daß sie auf einem achtfach- oder gar vierfach-CD-Laufwerk gut laufen. Willst Du mehr Spiele-Power haben, sind vor allem zwei Dinge wichtig:

- **ein schneller Prozessor**
  Je mehr Action in einem Spiel ist, desto stärker muß auch Dein Prozessor sein. Werden also viele Daten bewegt, wie bei einem Jump & Run-Spiel, sollte es schon mindestens ein Pentium 166 MMX sein.
- **eine schnelle Grafikkarte**
  Für Spiele besonders wichtig ist ein aktueller Grafikprozessor. Dabei sollte die Grafikkarte sowohl in 2D als auch in 3D schnell sein. Besonders empfehlenswert ist ein Gespann aus 2D-Grafikkarte mit einer Add-On-Karte für 3D-Beschleunigung.

Sind 8fach-Laufwerke dann nicht besser? Wie arbeiten denn die?

Ein 8fach-CD-ROM-Laufwerk, egal ob mit der Bezeichnung **SCSI** oder **ATAPI/EIDE 3**,und alle langsameren Laufwerke funktionieren nach dem CLV-Prinzip. **C**onstant **L**inear **V**elocity (konstante Datengeschwindigkeit) bedeutet: Damit das Laufwerk immer die gleiche Datenmenge zum Computer liefert, muß sich die CD schneller drehen, wenn der Lesekopf sich im inneren Bereich befindet. Denn dort sind ja weniger Sektoren untergebracht als außen. Bewegt sich der Lesekopf dagegen in die äußeren Bahnen, muß der Motor die CD teilweise sogar abbremsen, weil dort pro Umdrehung viel mehr Sektoren untergebracht sind.

⊕ Besitzt man etwa ein 8fach-Laufwerk, das mit der CLV-Technik arbeitet, bekommt man auch wirklich die achtfache Geschwindigkeit, egal, an welcher Stelle der CD sich der Lesekopf befindet.

⊖ **Durch das ständige Abbremsen und Beschleunigen werden die Zugriffzeiten langsamer.**

Was bringen mir Beschleuniger-Programme für CD-Laufwerke?

Finger weg von dieser Software! Die Programme versprechen, das Laufwerk um 100 Prozent oder mehr zu beschleunigen. **Der Trick dabei ist, daß sie einfach den gesamten Inhalt der CD auf die Festplatte kopieren.** Weil die meisten Programme auf CD aber sowieso die Option anbieten, entweder eine Minimalinstallation oder eine Vollinstallation durchzuführen, sind diese „Beschleuniger" in der Regel überflüssig. Außerdem seh
Festplatte zu, und dad
viel langsamer als da
Laufwerk.

Ich besitze viele Spiel
be aber nur ein 8fach
mir nun ein schneller

Wie Du in der Tabe
werden die meisten



2. Testfall: Twinson aus dem „Little Big Adventure 2" muß gegen die Stoppuhr durch die ganze Stadt laufen

Laufwerk ist schnell
tuellen Spielen zurec

● Arbeitest Du mi
hast nur 16 MByte
beitsspeicher, solltest
Fall aufrüsten. Für 1
Du zur Zeit rund 60
32 MByte geht's in W
flüssiger, und auch e

CD-Laufwerke im SCREENFUN-

Das wurde getestet	1 Datentransferrate (in Kbyte/Sek).	2 mittlere Zugriffszeit (in Millisekunden)	Kopieren der Win95-CD auf die Festplatte (in Minuten)
Darum geht's:	Je mehr Daten pro Sekunde von CD geladen werden, desto besser	Je geringer die mittlere Zugriffszeit, desto besser	Je kürzer die Kopierdauer für 467 MByte, desto besser
Chinon 4fach	603	234	15:02
Toshiba 8fach	1192	126	08:15
Toshiba 12fach	1796	116	06:00
Toshiba 15fach	2305	103	05:44
Toshiba 24fach	2440	98	05:33
Toshiba 32fach	3168	85	05:20

sen weniger von der Festplatte oder vom CD-Laufwerk nachladen.

● Am meisten Power bringt natürlich ein neuer Prozessor. Hast Du einen Pentium 60 oder 90, lohnt sich eine schnellere CPU. Ein K6-Prozessor von AMD mit 200 MHz kostet rund 370 Mark, ein M2 von Cyrix etwa 250 Mark. Aber Achtung: Bei einigen wenigen Spielen gibt es Kompatibilitätsprobleme mit diesen Prozessoren.

● Spielst Du vor allem 3D-Spiele unter Windows 95, die also auf DirectX aufsetzen (zum Beispiel „Monster Truck



D-SAT2 aus dem 1. Testfall enthält hochauflösende Videos aus dem Weltall. Hier ist ein schneller Prozessor wichtiger als ein schnelles CD-Laufwerk

Madness" oder „Formel 1"), lohnt sich eine spezielle 3D-Karte. Die steckst Du einfach zu Deiner vorhandenen Grafikkarte in den Rechner (siehe SCREENFUN 11/97, Seite 64). Besonders Karten mit dem Voodoo-Chipsatz (etwa die „Monster 3D" von Diamond oder die „Righteous 3D" von Orchid) beschleunigen 3D-Spiele besonders gut. Für diese Karten gibt es auch massenhaft Patches für DOS-Spiele wie etwa Tomb Raider. Ab zirka 280 Mark sind die Karten zu haben.

Wann würde sich der Kauf eines 32fach-Laufwerks wirklich lohnen?

Hast Du einen schnellen Prozessor, ausreichend Speicher und auch eine gute Grafikkarte, kann es sich lohnen, über ein 32fach-CD-Laufwerk nachzudenken. Hier die wichtigsten Vorteile:

● Beim Installieren von Programmen oder Spielen auf die Festplatte kannst Du etwas Zeit sparen. Wie Du in der Tabelle siehst, geht das Kopieren der kompletten Windows-95-CD mit einem 32fach-Laufwerk um drei Minuten schneller, als mit einem 8fach-Laufwerk.

● Die Zugriffszeiten der schnellen Laufwerke sind wegen der verwendeten CAV-Technik wesentlich besser. Eine schnelle Zugriffszeit ist zum Beispiel dann wichtig, wenn das CD-ROM-Laufwerk auf viele verschiedene Dateien zugreifen muß. Das passiert regelmäßig wegen der eingebauten **Fehlerkorrektur ④**.

Lädt der Rechner eine große Datei von der CD, ist die Zugriffszeit unwichtig, weil der Lesekopf des CD-Laufwerks lediglich einmal an den Anfang der Datei wandern muß.

3. Testfall: Das Intro von Resident Evil wird von allen Laufwerken fast zeitgleich geladen

● Die meisten neuen 32fach-Laufwerke sind **„multiread-fähig" ⑤**. Das heißt, daß sie auch die neuen CD-RW-Medien (Rewritable = wiederbeschreibbar) lesen können, die sich in CD-RW-Brennern beschreiben lassen. Das gilt aber nicht für Disks vom Typ **DVD ⑥**.

Besitzt Du ein älteres Laufwerk, kann es Dir leider passieren, daß es die wiederbeschreibbaren CDs nicht lesen kann. Es ist dann nicht „aufwärtskompatibel" und verweigert den Zugriff. Ältere Laufwerke können grundsätzlich nur die **silbernen** und **goldenen CDs ⑦** lesen.

● Kaufst Du Dir ein neues CD-Laufwerk, so kann Dein altes im PC bleiben. Du hast dann zwei CD-Laufwerke, von denen Du das langsamere beispielsweise für Deine Musik-CDs nutzen kannst. Das geht entweder über das Programm CD-Wiedergabe oder über den **Audio-Button ⑧**.

Das schnelle CD-Laufwerk verwendest Du hingegen für Deine Spiele oder Programme.

INFO

So haben wir getestet:

Der Testrechner ist ein Pentium 200 MMX mit 32 MByte Hauptspeicher. An ihn haben wir die Toshiba-Laufwerke mit den unterschiedlichen Geschwindigkeiten nacheinander angeschlossen. Anschließend wurden mehrere Test gefahren, um die Unterschiede der Geräte unter realen Bedingungen festzustellen. Ein **Benchmark-Programm ⑨** maß die **mittlere Zugriffszeit ②** und die **Datentransferrate ①**. Die Werte findest Du in der Tabelle unten. Da Benchmarks meistens nicht die tatsächlichen Werte widerspiegeln, haben wir zusätzlich eine Win95-CD kopiert und die Laufwerke unter realen Spielbedingungen getestet:

1. Testfall: Wir benutzten D-SAT 2, das auf 14 CDs Satellitenbilder von Deutschland gespeichert hat. Gemessen wurde die Zeit, die das Laufwerk brauchte, um die Stadt München mit einem Zoombereich von 25 Prozent in der höchsten Auflösung darzustellen.

2. Testfall: Als zweite Testsoftware kam „Little Big Adventure 2" zum Einsatz. Im SCREENFUN-Labor ermittelten wir:

1. Wie lange dauerte es, bis das Spiel auf der Festplatte installiert war.
2. Bevor das Spiel beginnt, läuft ein Video von der CD. Die Zeit wird ebenfalls festgehalten.
3. Twinson – die Hauptfigur im Spiel – mußte eine komplette Runde durch die Stadt laufen. Dabei lud das Laufwerk die neuen Szenen von der CD nach.

3. Testfall: Als drittes Spiel benutzten wir Resident Evil. Das Programm spielt man von der CD – es wird also nicht auf der Festplatte installiert. Im Testlabor haben wir die Zeit gestoppt, die eine Spielfigur braucht, um von einem Zimmer ins nächste zu wechseln. Das CD-Laufwerk muß dazu die entsprechenden Grafik daten einlesen.

Fazit: CD-Laufwerke mit 24- oder gar 32facher Geschwindigkeit bestechen nur beim Kopieren von großen Datenmengen auf Festplatte durch deutlich mehr Speed im Vergleich zum 8fach-Laufwerk. **Beim Spielen ist es hingegen derzeit egal, ob Du ein 4fach oder ein 32fach-CD-Laufwerk angeschlossen hast.** Hier ist vor allem die Power des Gesamtsystems entscheidend (siehe Tip-Kasten).

Intro laden von „Resident Evil" (in Minuten)	Laden eines neuen Hintergrundes (in Minuten)	Installation des Spiels „Little Big Adventure 2" (in Minuten)	Intro laden von „Little Big Adventure 2" (in Minuten)	Rascher Szenenwechsel (in Minuten)	Zoomen auf München mit „D-Sat-2" (in Minuten)
Je schneller das Intro geladen wird, desto weniger Ruckler gibt es	Je schneller Du den Raum wechseln kannst, desto besser	Je schneller die Installation ist, desto früher beginnt das Spiel	Je schneller das Intro geladen wird, desto weniger Ruckler gibt es	Je schneller die Szene nachgeladen wird, desto besser	Je schneller der Bildaufbau, desto besser
04:47	00:21	01:44	04:06	00:54	01:16
04:33	00:17	01:09	04:06	00:54	01:16
04:30	00:15	00:58	04:06	00:54	01:16
04:30	00:15	01:00	04:06	00:54	01:16
04:26	00:14	00:56	04:06	00:54	01:16
04:24	00:13	00:53	04:06	00:54	01:16

Lexikon

Hier findet Ihr die wichtigsten Fachbegriffe zu CD-Laufwerken. Im Text sind sie mit roten Zahlen gekennzeichnet.

Lassen sich auf einer normalen CD etwa 650 Megabyte speichern, passen auf eine DVD bis zu 17 Gigabyte. Um DVDs lesen zu können, braucht man ein DVD-Laufwerk, das zur Zeit noch rund 800 Mark kostet. Da die Programmierer für Spiele, Office-Pakete, Clipart-Sammlungen oder Filme die hohen Kapazitäten brauchen, wird sich die DVD in naher Zukunft durchsetzen und in ein paar Jahren wohl die normale CD ablösen.

⑦ silberne und goldene CD

Normale Musik- oder Daten-CDs sind auf der Unterseite immer silbern. Sie kommen aus dem Preßwerk und bestehen aus Polycarbonat (Kunststoff) und einer dünnen Aluminiumschicht.
Die goldene CD benutzt man dann, wenn man einen CD-Brenner besitzt. Der brennt mit Hilfe eines starken Laserstrahls winzige Löcher (Pits) in die goldene Farbschicht der CD.
Diese Löcher stellen dann die Informationen, also die Daten auf der CD dar. Die so „gebrannte" CD läßt sich dann wie eine silberne in jedem CD-Laufwerk lesen.

⑧ Audio-Button

In einem CD-Laufwerk lassen sich auch ganz normale Musik-CDs abspielen. Dazu brauchst Du entweder das Programm CD-Wiedergabe, das Du unter Start – Programme – Zubehör – Multimedia findest.
Schneller geht's, wenn Dein CD-Laufwerk einen Audio-Button besitzt. Dann brauchst Du lediglich die Musik-CD ins Laufwerk zu legen und diesen Button zu drücken, damit das Laufwerk die CD abspielt.

⑨ Benchmark

Benchmark-Programme messen die Leistung von PCs und Geräten wie Festplatten, Grafikkarten oder CD-Laufwerken. Doch Vorsicht: Diese Werte ermitteln häufig nur theoretische Werte! So testen die meisten Benchmark-Programme für CD-Laufwerke beispielsweise, wieviel Kilobyte Daten das Laufwerk pro Sekunde lesen kann. Ob das CD-Laufwerk diesen Wert im täglichen Einsatz auch tatsächlich erreicht, kann das Testprogramm nicht überprüfen. Wesentlich besser ist es deshalb, die Geräte unter „echten" Bedingungen zu erproben, etwa beim Kopieren von großen Dateien oder beim Nachladen von Bildern. In der Praxis zeigt sich meist deutlicher, was das Laufwerk im täglichen Einsatz wirklich leistet.

1. Texturprozessor
Rein rechnerisch kann Voodoo 2 pro Sekunde drei Millionen Dreiecke berechnen, aus denen die Spielszene aufgebaut wird. Der 1. Texturprozessor liefert die eine Hälfte, der 2. Texturprozessor die andere Hälfte der Infos

2. Texturprozessor
Gemeinsam mit dem 1. Texturprozessor liefert er pro Sekunde 90 Millionen Pixel, die mit den tollsten Effekten belegt sind

Texturspeicher für den 1. Texturprozessor
Sämtliche Informationen zu den Oberflächen werden im Texturspeicher gelagert und bei Bedarf an den 1. Texturprozessor geleitet

Grafikprozessor
Im Prozessor werden alle Bildinformationen aufbereitet, damit der Monitor die Bilder möglichst schnell aufbaut

RAMDAC
Hier werden die digitalen Farbinformationen in eine analoge Form umgewandelt, die der Monitor in Bilder umsetzt

Texturspeicher für den 2. Texturprozessor
Auch dieser Speicher hält alle Texturinformationen vorrätig. Bei Bedarf greift hier der 2. Texturprozessor auf diese Daten zurück, um etwa Lichteffekte auf der Waffe des Helden zu berechnen und dann das Bild aufzubauen

Bildspeicher
Der Bildspeicher ist der Arbeitsspeicher der Grafikkarte. Je größer der Speicher ist, um so mehr Bildinformationen zu Hintergründen oder Lichtverhältnissen werden hier für den schnelleren Bildaufbau vorrätig gehalten

START FREI FÜR VOODOO 2

Der neue Voodoo-2-Chip kommt bald auf den Markt. Mit ihm sollen Spiele dreimal schneller laufen als mit dem Vorgänger. SCREENFUN klärt erste Fragen.


In dieser ersten Voodoo 2-Demo bewegt sich die Figur wie im echten Leben – dabei besteht sie aus knapp 3000 Polygonen


Vor allem rechenintensive Spiele wie Rennspiele oder Flugsimulationen sollen von der Voodoo 2- Power profitieren

Ab März/April kommt der Nachfolger des Voodoo-Chips auf den Markt: Voodoo 2. SCREENFUN berichtete darüber in Ausgabe 1/98. Mit dem neuen Chip sollen Spiele dreimal schneller laufen. Beim Leser-Service liefen die Telefone heiß. Unser Hardware-Experte steht Rede und Antwort zu den brennendsten Fragen.

Ich habe eine 2D-Grafikkarte. Lohnt es sich, auf den Voodoo-2-Chip umzusteigen?
Karten mit dem Voodoo-2-Chip sind reine 3D-Beschleuniger. Bist Du mit Deiner jetzigen Grafikkarte zufrieden, kannst Du sie im PC lassen und diesen nur um die Voodoo-2-Karte erweitern.

Kann ich zur Voodoo-Rush-Karte Stingray 128 3D eine Karte mit Voodoo 2 nutzen?
Das ist laut 3Dfx problemlos möglich. Installierst Du zusätzlich zur Stingray 128 3D (oder einer anderen „Rush"-Karte) eine Voodoo-2-Karte, ist ab dann die Hercules nur noch für 2D-Operationen verantwortlich. Bei 3D-Spielen wird dann die Voodoo-2-Karte aktiv.

HERSTELLER	VOODOO-2-KARTE*
Diamond	Monster 3D
Orchid	Righteous 3D
Hercules	Stingray 128 3D
Jazz	Adrenaline 3D
Guillemot	Maxigamer 3D

* angekündigt

Wieviel schneller ist Voodoo 2 gegenüber der ersten Version?
Erste Benchmark-Tests zeigen auf einem Pentium MMX200 und der Voodoo 2 eine Leistung von 70 Bildern pro Sekunde. Wer einen Pentium II sein eigen nennt, der kommt sogar auf über 100 Bilder. Zum Vergleich: Voodoo 1 liefert auf einem Pentium MMX200 rund 30 Bilder in der Sekunde.

Was hat es mit dem „Glide"-Treiber für die Voodoo-Karte auf sich?
Glide (1) ist vergleichbar mit der Schnittstelle Direct 3D. Beide sind APIs (2), also Schnittstellen zwischen Hardware und Spiel. Der Unterschied liegt darin, daß Glide speziell auf den Voodoo-Chipsatz zugeschnitten ist. Direct 3D ist dagegen eine allgemeine Schnittstelle für sämtliche Grafikkarten.

Programmiert ein Spielehersteller also ein Spiel für Direct 3D, läßt es sich mit jeder Grafikkarte spielen. Ist das Spiel für die Glide-Schnittstelle programmiert, läuft es nur mit einer Voodoo-Karte.

In der Praxis sieht es so aus: Damit möglichst zahlreiche Anwender die Spiele auch wirklich nutzen können, programmieren die meisten Hersteller ihre 3D-Spiele so, daß sie auf Direct 3D laufen. Wer schönere Grafik und einen schnelleren Bildaufbau will, setzt ein Patch (3) ein, damit das Spiel beispielsweise mit Glide kompatibel wird.

INFO
Das bringt Voodoo 2

Wer in nächster Zeit eine 3D-Beschleunigerkarte mit Voodoo-2-Chip kauft, sollte Folgendes beachten:

- Du kannst die Power des Voodoo 2 noch nicht voll ausreizen. Der Chip ist für Spiele ausgelegt, die viel detailgetreuer sind als diejenigen, die derzeit zu kaufen sind. Sobald es Spiele auf dem Markt gibt, die aus mehreren tausend Dreiecken – sogenannten Polygonen (4) – aufgebaut sind, wird sich der Voodoo 2 so richtig wohlfühlen.
- Sollte es dann Spiele geben, die den Voodoo 2 an seine Leistungsgrenze drängen, läßt sich eine zweite Voodoo-2-Karte in den Rechner stecken. Die Karten arbeiten dann zusammen, indem die eine Karte alle geraden Bildzeilen bearbeitet und die zweite Karte alle ungeraden. Damit soll man die Power des Voodoo 2 nochmals verdoppeln können. Das kostet aber auch doppelt so viel.

Lexikon

Hier findet Ihr alle mit Ziffern markierten Begriffe rund um den Voodoo-2-Chip erklärt.

(1) Glide
Glide (siehe auch API) ist eine Schnittstelle zwischen Deinem 3D-Spiel und der Voodoo-Karte. Basiert ein Spiel auf Glide, kann man damit wesentlich höhere Frame-Raten und schönere Grafik erzielen, weil Glide direkt auf den Voodoo-Prozessor abgestimmt ist und nicht eine allgemeine API wie Direct 3D ist.

(2) API
Das API (Application Programming Interface) arbeitet als Schnittstelle zwischen 3D-Spiel, Betriebssystem und Grafikkarte.
Es gibt verschiedene APIs, wie etwa Direct 3D. Entscheidet ein Spielehersteller, sein Spiel so zu programmieren, daß es Direct 3D unterstützt, läuft das Spiel auf jeder Grafikkarte. Dafür ist die Performance weniger gut, da Direct 3D eine allgemeine API ist.

(3) Patch
Ein Patch ist ein Update für ein Spiel. Die Hersteller liefern ihre Spiele meist so aus, daß sie auf allen Grafikkarten lauffähig sind. Dann benutzen die 3D-Spiele die Direct-3D-Schnittstelle.
Einige Beschleunigerkarten wie beispielsweise die Monster 3D besitzen aber eigene, schnellere Schnittstellen. Dann jedoch muß das Spiel auf diese Schnittstelle angepaßt sein – die nötigen Änderungen an dem Programm nimmt das Patch vor.
Patches für die Voodoo-Karten (Monster 3D, Righteous 3D, Adrenaline 3D usw.) bekommst Du auf den Homepages der jeweiligen Hersteller.

(4) Polygon
Ein Polygon ist ein Vieleck. Eine Spielszene ist immer aus Polygonen aufgebaut, die mit Texturen (Grafiken) belegt werden, um realistisch zu erscheinen.

Text: Florian Heise

DER PREISHAMMER!



Grafikkarten-Hersteller Videologic hat seine erste 3D-Soundkarte auf den Markt gebracht: Die Sonicstorm ist mit knapp 200 Mark ein echter Preishammer!

Die Sonicstorm ist eine Soundkarte edlerer Natur. Der Grafikkarten-Spezialist Videologic setzt nämlich nicht auf den hier sonst üblichen veralteten ISA, sondern auf den modernen PCI-Bus. Hardcore-Spieler wissen, daß man für manche Top-Spiele (besonders beim Online-Spielen zu mehreren) bei herkömmlichen Karten besser den Sound abstellt. Das ist mit der Sonicstorm nicht nötig.

Die Leistung:
Normale PCI-Karten sind nicht kompatibel zum Soundblaster, so daß DOS-Spiele nicht funktionieren. Die Sonicstorm schafft's aber problemlos. Nur zum Daddeln ist die 64-stimmige Edel-Karte fast schon zu schade. Der Synthesizer-Chip ESS Maestro-1 mag nicht so leistungsfähig sein wie der von High-End-Karten, er hält aber ohne weiteres mit preiswerteren Profi-Musikinstrumenten mit.

Die Software:
Das mitgelieferte Software-Paket hat es wirklich in sich. **Spieler dürften sich in erster Linie über die spielbaren Demos von insgesamt neun guten bis erstklassigen Spielen freuen.** Die sind zwar, wie etwa „Tomb Raider" oder „Extreme Assault", schon etwas betagt, zudem gibt es jeweils nur die ersten Levels. Doch für ein paar Wochen Spaß ist damit gesorgt.

Für Musiker legt Videologic auch reichlich Software bei. „**MIDI Studio LE**" etwa ist ein fast schon studiotauglicher 16-Spur-Sequenzer mit echter Notation.

Ein Party-Knüller ist „**Mixman 3-Mix**", ein Riesenvergnügen für alle Raver: Mit nur ein paar Mausklicks geht's zum Dancefloor. Und selbst für Computer-Freaks ist gesorgt. Mit im Lieferumfang sind ein ganzer Schwung Utilities.

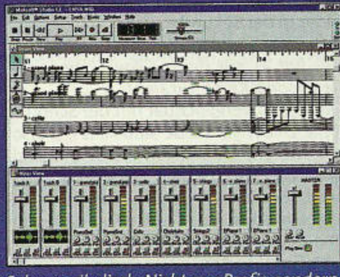
Aber erst wenn modernere Spiele zum Einsatz kommen, kann die Sonicstorm ihren 3D-Sound zum Einsatz bringen. **Du hörst die Gegner dann nicht nur von links oder rechts, sondern auch von hinten antrapsen.**

Die Installation:
Sonicstorm verlangt eine andere Installation als gewohnt: Bevor Du die Sonicstorm einsetzt, solltest Du die Treiber von der CD laden – erst dann steht der Griff zum Schraubendreher an. Nach dem nächsten Einschalten des Rechners startet der Internet-Explorer 4.0, mit dem man die reichhaltige Software auf die Platte schaufelt.

Die Sonicstorm hat aber auch ihre Macken. So gibt es an der Kartenrückseite nur einen Aus- und zwei Eingänge. Vergleichbare Karten bieten da viel mehr. Wer sich also zwischendurch über Kopfhörer die satte Musikdröhnung geben will, muß erst die Boxen abstöpseln.

Dem Testgerät lag übrigens nur englische Software bei. Doch die englische Version von DirektX läuft nicht mit dem deutschen Windows. Also aufgepaßt beim Einkauf! Laut Hersteller sollen ab sofort allerdings nur noch CDs mit eingedeutschter Bedienerführung in den Handel kommen. Und wer die englische CD bereits gekauft hat, soll kostenlos eine deutsche geschickt bekommen.

Fazit:
Videologics Sonicstorm ist von Leistung und Preis her eine gute Alternative zu teureren Konkurrenzprodukten. Für knapp 200 Mark verzeiht man ihr gern die wenigen Macken.



Sehr musikalisch: Nicht nur Profis, sondern auch Anfänger können mit den mitgelieferten Soundprogrammen komponieren



Text: Alfred Poschmann, Ulrike Coreßen · Fotos: Videologic (1), Intel (2)



Markt

PROZESSOREN & MOTHERBO

	Preis
Einsteiger (Pentium 166 MMX)	230 Mark ■
Mittelklasse (Pentium 200 MMX)	300 Mark ▼
Spitzenklasse (Pentium II 233)	610 Mark ▼
Motherboard ASUS 512 KB, ATX Pipelined Burst Cache; 3x PCI, 3x ISA	289 Mark ▼

MONITORE

	Preis	Beispiel
15 Zoll (0,28 Lochmaske, 64 KHz, TCO 92)	460 Mark ▼	Belinea 105095
17 Zoll (64 KHz, TCO 92)	800 Mark ▼	ADI Duo

GRAFIK-KARTEN

	Preis	Beispiel
Einsteiger (2D-Beschleuniger)	95 Mark ■	Elsa Winner Trio T2D 2 MB
Mittelklasse (3D-Beschleuniger)	235 Mark ■	Matrox Mystique 4 MB
Spitzenklasse (2D-Beschleuniger)	280 Mark ▼	Matrox Millenium 4 MB
Spitzenklasse (3D-Add-on-Karte)	350 Mark ■	Diamond Monster 4 MB (inkl. Spiele)

JOYSTICKS

	Preis	Beispiel
Analoger Stick	40 Mark ■	Logitech Wingman light
Digitaler Stick	55 Mark ■	Gravis Blackhawk
Gamepad	70 Mark ■	Microsoft Sidewinder Gamepa

SOUNDKARTEN

	Preis	Beispiel
Einsteiger	30 Mark ▼	Arowana 16 Bit PnP SB-kompatibel
Mittelklasse	185 Mark ■	Guillemot Maxi Sou 32 Wave XP PnP
Spitzenklasse	310 Mark ▼	Soundblaster AWE 64 Gold PnP

Anbieter-Nachweis

AK Datentechnik Hamburger Straße 31 · 80809 München · Tel.: (089) 351 00
Alternate Computer Philip-Reis-Straße 9 · 35440 Linden · Tel.: (064 03) 90 50
BWZ·Angerburger Straße 20 · 22047 Hamburg · Tel.: (040) 69 67 81 00 · Fax: (
Caramba Bahnhofstraße 46 · 35423 Lich · Tel.: (01 80) 523 47 81 · Fax: (01 80)
Checkpoint · Ringstraße 43 · 38855 Wernigerode · Tel.: (039 43) 90 62 08 · Fa
Computer Profis · Kirschberg 27 · 64347 Griesheim · Tel.: (061 55) 60 06 06 · F
Cross PC-Systeme · Körnebachstraße 95 · 44143 Dortmund · Tel.: (02 31) 53
Games Point Kriegstraße 27-29 · 76133 Karlsruhe · Tel.: (07 21) 339 44 · Fax:
K&M Blumenstraße 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (071 59) 94 31 11· Fax: (071 59

Alle Angaben ohne Gewähr



Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- ■ gleichgeblieben
- ▼ gefallen
- ▲ gestiegen

LAUTSPRECHER

	Preis	Beispiel	Anbieter
Aktivboxen	65 Mark ■	Aktiv 2x15 Watt (max. 240)	Computer Profis
Subwoofer-System	139 Mark ■	Yamaha YST-MSW5	Alternate

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (16fach)	135 Mark ▲	LG 16fach	CheckPoint
Mittelklasse (24fach)	125 Mark ■	Liteon 24fach	Rainbow Systems
Spitzenklasse (32fach)	190 Mark ■	Liteon 32fach	WieCom

PC-KOMPLETTSYSTEME

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	1000 Mark ■	PC ohne Monitor, P166 MMX, 16 MB RAM, 1,6 GB HDD, 2 MB Grafikkarte, 8fach-CD-ROM	Media-Markt
Mittelklasse	1599 Mark ■	NPI 200 Professional ohne Monitor, P200 MMX, 16 MB RAM, 2,1 GB HDD, 2 MB 3D-Grafikkarte, 16fach-CD-ROM	Media-Markt
Spitzenklasse	1899 Mark ■	Highscreen XI ohne Monit., PII 233 MMX, 32 MB RAM, 3,6 GB HDD, Soundkarte, 2 MB 3D-Grafikkarte, 24fach-CD-ROM	Vobis

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole	289 Mark ■	Magic
Mad-Catz-Lenkrad mit Pedale	119 Mark ■	Theo Kranz Versand
Memory Card 8 MB	69 Mark ■	Cross PC-Systeme
Joypad-Verlängerung	25 Mark ■	Games Point

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo 64-Konsole	289 Mark ■	Cross PC-Systeme
Joypad JT 377 Trident Pro	60 Mark ■	Games Point
Memory Card 5 MB	70 Mark ■	Magic
Universal-Adapter (USA/Japan)	ab 40 Mark ■	Magic

SEGA SATURN

	Preis	Anbieter
Saturn-Konsole	289 Mark ■	Theo Kranz Versand
Tomb Raider Set	349 Mark ■	Theo Kranz Versand
Arcade Racer Set	115 Mark ■	Games Point
Original Control Pad	44 Mark ■	Theo Kranz Versand

Computer Schleißheimer Straße 442 · 80935 München · Tel.: (089) 31 21 54 30· Fax: (089) 31 21 54 54
Magic Kaiserstraße 65 · 61169 Friedberg · Tel.: (060 31) 77 18 66 · Fax: (060 31) 55 20
Media Markt Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (08 41) 63 40 · Fax: (08 41) 619 95
Rainbow Systems Holstraße 5 · 56235 Ransbach · Tel.: (026 23) 88 15 90 · Fax: (026 23) 881 59 99
gard Augustinusstraße 9A+C · 50226 Frechen · Tel.: (022 34) 96 20 04 06 · Fax: (022 34) 96 61 36 12
Theo Kranz Versand Juliuspromenade 11 · 97070 Würzburg · Tel.: (01 80) 521 18 44 · Fax: (09 31) 57 16 02
is Carlo-Schmid-Straße 12 · 52146 Würselen · Tel.: (024 05) 444 45 00 · Fax: (073 61) 444 45 05
WieCom Newtonweg 16 · 33333 Gütersloh · Tel.: (052 41) 47 07 30 · Fax: (052 41) 47 07 32

Neuer Pentium II löst Preissturz bei Chips aus



Power pur: Der Pentium-II-333-MHz-Prozessor von Intel macht Multimedia Beine

Ende Januar stellte Hersteller Intel den Pentium-II-Chip mit 333 MHz vor. Der neue Chip ist nach ersten Tests rund zehn Prozent schneller als der bisherige Pentium-II-Superstar mit 300 MHz. Spiele und Multimedia-Anwendungen werden's danken.

Das Tollste daran: Intel senkte auch die Preise fast aller „alten" Prozessoren um bis zu 42 Prozent. **Den größten Preisrutsch erlebt der P200 MMX.** Der Prozessor kostet ab sofort statt 213 Dollar nur noch 123 Dollar im Tausenderpack – tausend Chips in einem Paket sind die kleinste Einheit, die ein PC-Hersteller erwerben kann. Fallen bei Intel die Preise, fallen in der Regel auch die Preise von PC-Komplettsystemen. Auch der Preis für den Prozessor P233 MMX fiel um 36 Prozent auf 193 Dollar. Selbst die Pentium-II-Chips mit 233, 266 und 300 MHz werden um rund 30 Prozent billiger.



Harte Zeiten für den Frosch: Mit dem PII 333 rasen die Autos noch schneller

Intels schärfster Konkurrent AMD zieht beim Preiskampf ebenfalls mit. **AMD will grundsätzlich rund ein Viertel billiger anbieten als Marktführer Intel.** Also sinken die Tausenderpack-Preise für die K6-Familie (direkte PII-Konkurrenz) auf 145 Dollar für den 233-MHz-Prozessor und auf 92 Dollar für die 200-MHz-Ausführung. Der 266er K6-Chip kommt erst Anfang März in großen Stückzahlen aus der Fabrik.

Einige PC-Anbieter haben schon auf die Preisnachlässe reagiert und Schnäppchen-Angebote zusammengestellt.

+ Seit November kostet bei Vobis ein PII-233-PC 1899 Mark. Trotz verbesserter Ausstattung sank der Preis somit um 400 Mark.
+ Gateway 2000 bietet den Multimedia-PC G6-233 M inklusive Software, Lautsprecher, 32 MByte RAM, 4,3 GByte Festplatte und einem 17-Zoll-Monitor nun für 3799 Mark an.



Hoffentlich angeschnallt: Jeder „G-Police"-Spieler verfällt mit dem neuen Chip in den reinsten Geschwindigkeitsrausch

CeBIT 98 HANNOVER 19. — 25. 03. 1998

Für eine ganze Woche ist die CeBit für die PC- und Kommunikationsbranche der Nabel der Welt. Jeder Aussteller will mit noch schnelleren und besseren Produkten Eindruck schinden.

Auch wenn die Messemacher Multimedia, Spiel und Fun nur noch auf der CeBit-Home im Sommer groß feiern, springt nach der Frühjahrsmesse in Hannover für Dich und andere Spiele-Fans ordentlich was ab.

Der SCREENFUN-EINKAUFSTIP:
Die Messe ist eine Art Startschuß für den „Frühlings-Schluß-Verkauf" in Sachen Hard- und Software. Neue Programmversionen und brandheiße Computerteile drücken gewaltig den Preis für Komplettsysteme, Komponenten wie Grafik- und Soundkarten sowie Drucker und Arbeitsspeicher. **Wenn Du also bis nach der CeBit mit Deinem Einkauf wartest, kannst Du Geld sparen.**

Highlights rund um die CeBit

- Bei Topgrade gibt's ganz aktuell den **Verbal Commander**. Das Sprachsteuerungs-System speziell für PC-Spiele ermöglicht es, jedes beliebige Tastaturkommando durch einen Sprachbefehl zu ersetzen. Es kostet 199 Mark.
- Vobis ist dieses Jahr nicht auf der CeBit vertreten. Statt dessen finden in den 35 Superstores Hausmessen statt. Neben Komplettsystemen sind dort auch Schnäppchen wie der **Sound-Booster 16 PnP** mit 3D-Sound zu finden. Die Einsteiger-Soundkarte kostet 69 Mark.
- Logitech präsentiert die komplette Maus-Familie **MouseMan+**, **MouseMan** und **PilotMouse+** im neuen Design und in neuen Farben. Sie werden demnächst mit dem aktuellen MouseWare-7.5-Software-Paket ausgeliefert. Zu dessen neuen Funktionen gehören AutoScroll und neue Zoomfunktionen.
- Creative Labs stellt erstmals den neuen **Soundblaster AWE64D** vor. Diese PCI-Karte soll es ausschließlich in Verbindung mit Komplettsystem geben. Sie ist zu 100 Prozent Soundblaster-16-kompatibel, also trotz PCI auch für DOS-Spiele geeignet.

Asterix und O

DIE SUCHE NACH DEM SCHWARZEN GOLD

Wir befinden uns im Jahre 50 vor Christus. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien? Nein! Ein kleines Dorf hört nicht auf, Widerstand zu leisten. Jetzt auf CD-ROM.



Auch das Hauptmenü ist mit Asterix-Figuren gestaltet

Auf ins nächste Abenteuer: Asterix, Obelix und Idefix schreiten vergnügt zu neuen Taten.

Kennst Du diese Begriffe?

Im Asterix-Lexikon gibt es spannende Hintergrundinfos. Das findest Du zum Beispiel:

*Eine **Sesterze** ist eine altrömische Geldmünze. Sie wurde in der zweiten Hälfte des dritten Jahrhunderts vor Christus eingeführt. Zunächst wurden Sesterze in Silber geprägt, gegen Ende der Republik in Bronze und später in Messing. Bis zum Währungsverfall im dritten Jahrhundert n. Chr. hatten zehn Sesterze den Wert einer Goldmünze.*

*Die **Assyrer** siedelten um 2500 vor Christus am Mittellauf des Tigris. Das äußerst kriegerische Volk errichtete mit einem starken Heer ein Großreich von Armenien bis zum Persischen Golf. Bei einem ihrer Feldzüge wurde 689 v. Chr. Babylon völlig zerstört. 612 v. Chr. schlugen die Meder ihr Reich, das auf Gewalt, Versklavung und Tributzwang basierte.*

__Mesopotamien__ bedeutet aus dem Griechischen übersetzt „Zwischenstromland". Dieses Gebiet liegt zwischen Euphrat und Tigris. Asterix-Zeichner Albert Uderzo karrikiert die in Mesopotamien stattgefundenen verwirrenden Machtkämpfe der Sumerer, Akkader, Assyrer, Meder und Hethiter auf knapp drei Seiten. Obelix findet die Attacken der einzelnen Völkerangehörigen zwar spinnig, geht aber doch vor deren Pfeilen in Deckung. Beim Angriff der besonders gefürchteten Hethiter sucht sogar das Kamel Schutz hinter Steinen.

BRAVO ScreenFun **AKTION!**

BRAVO SCREENFUN verlost ein Paket mit allen bisher erschienenen Asterix-Heften. Außerdem haben wir ein Asterix-Plüschtier und fünf Asterix-CD-ROMs für Euch auf Lager. Schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Asterix", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 18.03.1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SPIELSPASS: DIESE 6 KNOBELEIEN WARTEN AUF DICH



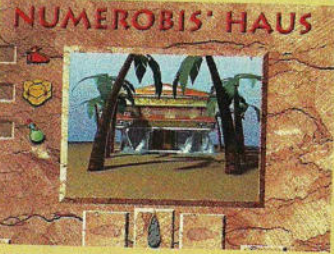
WILDSCHWEINJAGD: *Mit einem Hinkelstein mußt Du nach Wildschweinen werfen. Mit der linken Maustaste startest Du den Wurf. Aber Vorsicht: Die Viecher sind flink!*



EPIDEMAIS MACHT AUSVERKAUF: *In diesem Quiz stellt Dir der Händler Epidemais Fragen aus dem Comic. Für jede richtige Antwort erhältst Du einen Geldsack.*



SCHIFFE VERSENKEN: *Rate, auf welches Feld eines der römischen Schiffe als nächstes fährt. Wenn Du richtig geraten hast, wird dieses Schiff im weiten Meer versenkt.*



NUMEROBIS' HAUS: *Hier warten zwei Denksportaufgaben auf Dich. Du mußt ein Schiebepuzzle lösen und eine Pyramide aus Einzelteilen zusammenbauen.*



DIE HAFENBLOCKADE: *Die römische Flotte will nicht, daß Asterix und Obelix an Land gehen. Steuere Dein Schiff in den Hafen, ohne mit den Römern zu kollidieren.*



GLÜCKSFASS: *Der Pirat zeigt Dir eins von fünf Fässern. Dann mischt er die Fässer wild durcheinander. Welches war wohl das Faß, das Du Dir merken solltest?*

Pech für Caesar und seine Legionen. In den Lagern von Barbaorum, Aquarium, Laudanum und Kleinbonum macht sich langsam Unmut breit. Wenn man doch nur das Rezept für den Zaubertrank hätte, der die Gallier unbesiegbar macht! Klarer Fall: ein Spion muß her, der das Geheimnis des Druiden Miraculix ergründet. Wer könnte das besser als der meisterhafte Nullnullsix, seines Namens sechs mal durchs Agentenexamen gefallen?

Als Druide getarnt macht er sich auf den Weg und heftet sich an die Fersen von Asterix und Obelix. Du erlebst das Abenteuer live am Bildschirm mit. In ihrem 26. Abenteuer werden die beiden Helden buchstäblich in die Wüste geschickt. Denn nur dort gibt es das kostbare Steinöl (wir kennen es als Erdöl), das Miraculix für den Zaubertrank braucht. Klar, daß auf dem Weg viele Gefahren lauern. Die Story stammt übrigens aus dem Comic-Band „Asterix und Obelix – Die Odyssee".

Seite für Seite blätterst Du mit der Maus durch den Comic. Dabei sieht die Grafik genauso klasse aus wie in den Comic-Heften.

Alles, was im Comic in den Sprechblasen zu lesen ist, wird auf der CD-ROM von witzigen Sprecherstimmen erzählt. Das sind zwar nicht die gleichen Stimmen wie in den Asterix-Filmen, aber es kommt trotzdem gut rüber.

Spannend ist die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Sprachen hin und her zu schalten. **Das ganze Abenteuer gibt es nämlich wahlweise auf Deutsch, Englisch oder Französisch.** Auch in den Fremdsprachen sind alle Texte witzig gesprochen. Du verbesserst so ganz nebenbei Deine Sprachkenntnisse und lernst einen Haufen interessanter Vokabeln. Wußtest Du zum Beispiel, daß Miraculix im Englischen „Getafix" und auf Französisch „Panoramix" heißt?



Caesar spricht Französisch! Du kannst Dir die CD-ROM komplett in der Fremdsprache ansehen.

Richtig Laune machen die in die Story eingebauten Spiele. Gleich am Anfang kannst Du zum Beispiel mit Asterix und Obelix auf Wildschweinjagd gehen. Hier heißt es, so viele Wildschweine wie möglich mit einem Hinkelstein zu treffen. Oder wie wär's mit einer Runde Schiffe-Versenken? Auf sechs solcher Knobeleien stößt Du beim Lesen des Comics. In jedem sammelst Du Punkte, die später Deinen Gesamtspielstand ergeben. Jedes Spiel kannst Du natürlich auch unabhängig von der Comic-Handlung trainieren und über das Hauptmenü anwählen.

Das Hauptmenü ist in guter Hinkelstein-Manier gestaltet. Wer könnte besser als Steuerung für den Ton dienen als der Barde Troubadix? Ein Klick auf den Druiden Miraculix aktiviert außerdem die Hilfefunktion. Die wichtigen Menüpunkte sind bequem auf jeder Seite zugänglich, so daß Du Dich schnell mit der Scheibe zurechtfindest.

Für ganz Neugierige gibt es noch das Lexikon. Hier findest Du Hintergrundinfos zu Figuren, Schauplätzen und Redewendungen aus dem Comic. Die Infotexte werden durch Bilder und Videoclips veranschaulicht. Auf den Comicseiten sind Begriffe farbig markiert, die ins Lexikon führen, Du kannst sie aber auch vom Hauptmenü aus anspringen. Mit 68 Einträgen ist das Lexikon nicht ganz so umfassend, wie es sein könnte. So fehlt z. B. eine Erklärung zum Begriff „Legion".

Mit den Spielen, dem Lexikon und dem tollen Sound ist die Asterix-Story mehr als nur ein Comic auf CD-ROM. Sie bietet super Möglichkeiten zum Sprachenlernen, vermittelt Hintergrundwissen und bringt jede Menge Spielspaß. Für Knobel-Fans und Asterix-Liebhaber ist die Scheibe ein echtes Highlight.



Text: Christiane Strobel

In Kürze

Geschichtslexikon

In diesem Lexikon findest Du wichtige Daten und Fakten der Weltgeschichte. Leider haben die Macher auf Querverweise, Videos und Ton verzichtet. Die sonst gute Materialzusammenstellung bleibt deshalb schwer zugänglich. **Fazit**: Ordentliche Materialsammlung, aber keine Querverweise und keine Interaktion.
Preis: ca. 40 Mark; Macher: CDV, 76014 Karlsruhe 4



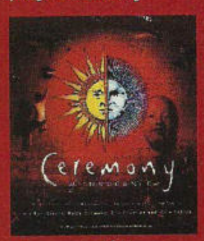
Langweiliger aufgemacht als ein Buch: die CD-ROM „Deutsche Geschichte"

Deutsche Geschichte

Die Macher dieser CD-ROM haben offensichtlich nicht verstanden, daß eine CD-ROM anders funktioniert als ein Buch. Während Du von Seite zu Seite blätterst, liest eine einschläfernde Männerstimme den Text vor. Bei Querverweisen geht ein extra Fenster auf. Die Optik ist grau in grau. **Fazit**: Der absolute Gähner.
Preis: ca. 50 Mark; Macher: HuT, 44227 Dortmund 5

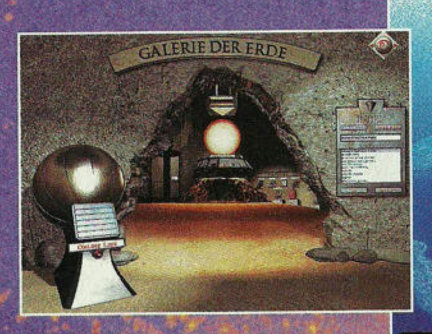
Musik-Info

Mit der CD „Musikinfo" bringst Du Ordnung in Deine Musiksammlung. Neue CDs läßt Du automatisch einlesen und nach Kategorien archivieren. Eine Datenbank liefert Infos zu bisher erschienen Titeln. **Fazit**: Unspektakulär aufgemacht, aber praktisch.
Preis: ca. 30 Mark; Macher: Sybex, 40231 Düsseldorf 3



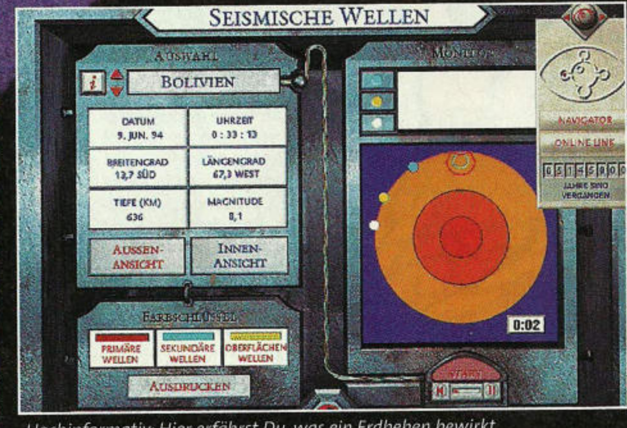
Ceremony of Innocence

In künstlerischer Aufmachung illustriert die neue CD-ROM von Peter Gabriels Label „Real World" die Brieffreundschaft zwischen dem Maler Griffin und seiner unbekannten Verehrerin Sabine. **Fazit**: Kunstvoll, poetisch und einfühlsam. Ein Highlight!
Preis: ca. 90 Mark; Macher: Funware, 22041 Hamburg 1



Von der Eingangshalle aus gelangst Du in die Ausstellungsräume

Faszinierende Erde



Hochinformativ: Hier erfährst Du, was ein Erdbeben bewirkt

Die Erde steck… der Geheimni… Du Dich im virtuel… zinierende Erde" s… In 3D läufst Du … lungsräume. Dies… Bereiche „La… „Erdgewalten" u… geteilt.

Super ist dabe… selbst aktiv zu w… beispielsweise ei… Ausbruch bringen… simulieren. Dabei… Stärke des Beben… Vulkanausbruchs…

In einem Spie… was Du bisher ge… Hier gilt es, Frage…



Im Hotel mietest Du ein Zimmer (o.)

Weiblicher Bösewicht der Story: die Jinx (r.)

Der Taxifahr… „Mean City"…

Eine der Au… die Persone…



Berge, Wüsten oder Täler: Am Schaltpult hast Du die Landschaftsformen der Erde im Überblick

und Kristalle zu finden. Diese sind über das ganze Museum verteilt. Schwefel ist zum Beispiel im Eingang zum Ausstellungsraum „Erdgewalten" versteckt. Als Belohnung für richtig gelöste Aufgaben mußt Du insgesamt 17 Erdplatten sammeln. Am Ende des Spiels baust Du aus ihnen die Erde zusammen.

Neben tollen Infos bietet die CD-ROM eine Sammlung von Bildmaterial zu Erde und Gesteinsarten. Mit den Grafiken gestaltest Du in einem eingebauten Druck-Workshop Briefpapier oder Grußkarten. **Fazit**: Tolle Infos zum Fachbereich Geographie. Viele Interaktions-Möglichkeiten.
Preis: ca. 90 Mark; Macher: Navigo, 80807 München 1

Kaum in der geheimnisvollen Stadt Wesn City angekommen, wirst Du in ein spannendes Abenteuer verwickelt. Die böse Jinx will die ganze Stadt in die Luft sprengen. Um das zu verhindern, brauchst Du eine Portion Spürgeist und vor allem gute Englischkenntnisse. Diese kannst Du Dir im Laufe des Spiels aneignen.

In Alltagssituationen wirst Du von Bewohnern der Stadt in Dialoge verwickelt. Dabei lernst Du, wie man zum Beispiel auf der Bank oder im Hotel richtig antwortet. In die Story sind außerdem Übungsaufgaben eingebaut: Ordne Personen einer Beschreibung zu oder korrigiere die Rechtschreibung einer Speisekarte.

Alle Personen sind als Video aufgenommen und in einen witzigen Zeichentrick-Hintergrund eingebaut. **Fazit**: Tolle Story mit guter Grafik. So macht Englisch Spaß!
Preis: ca. 70 Mark; Macher: Heureka Klett, 70178 Stuttgart 1



Mit den Prüfungsbögen bereitest Du Dich auf die Theorie-Prüfung vor

Fahrschule

Wartest Du schon sehnsüchtig darauf, daß Du endlich Deinen Mofa-Führerschein machen darfst? Mit dem „Führerscheintrainer" kannst Du Dich schon mal vorbereiten. Auf dieser CD-ROM sind die offiziellen Prüfungsfragen für alle Führerschein-Arten gesammelt. Fragebögen bieten die Möglichkeit, Dein Wissen zu trainieren. Zur Klärung einzelner Fragen stehen die entsprechenden Texte aus der Straßenverkehrsordnung bereit.

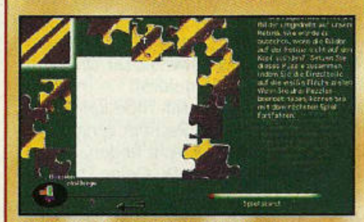
Leider ist die Scheibe grafisch lieblos aufgemacht. Sie besteht lediglich aus grauen Prüfungsbögen mit wenigen Bildern. Auf Sound oder Videos wurde ganz und gar verzichtet. **Fazit**: Sehr nützlich, aber leider grau in grau lieblos aufgemacht.
Preis: ca. 30 Mark; Macher: Topware, 68229 Mannheim 3

Optisch schön, aber verwirrend: die Steuerung von „Leben im Universum"

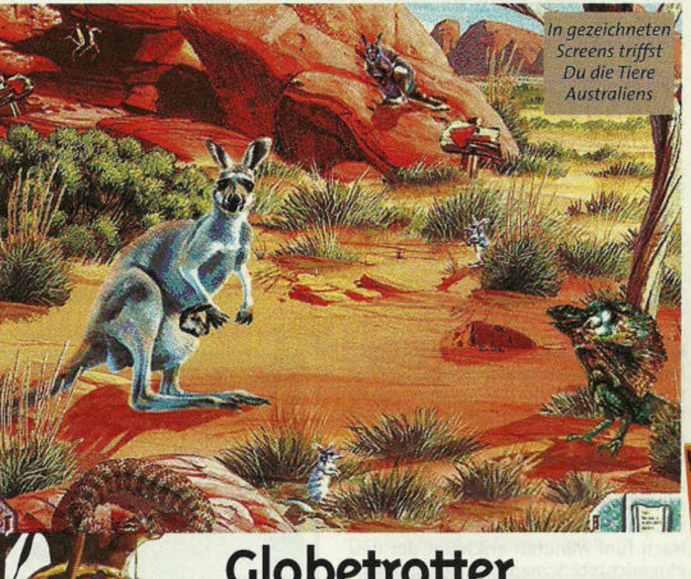
Leben im Universum

Star-Physiker Steven Hawking widmet sich hier zwei Hauptfragen: Wie wahrscheinlich ist es, daß es anderswo im Universum Leben gibt? Und wie könnte sich Leben in der Zukunft entwickeln? Leider sind die Infos schwer verständlich und in unübersichtliches Outfit verpackt. **Fazit**: Spannend für Physik-Interessierte, aber unübersichtlich aufgemacht.
Preis: ca. 90 Mark; Macher: Navigo, 80807 München 3


Bunt und trotzdem übersichtlich: Einzelne Menüpunkte sind grafisch dargestellt


Kniffelig: Hier mußt Du ein Puzzle spiegelverkehrt zusammenbauen


Wenn Du den blauen Punkt nach links verschiebst, sieht die Straße ganz anders aus


In gezeichneten Screens triffst Du die Tiere Australiens

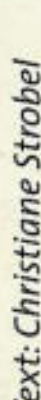
Globetrotter

Besuche das Land der Känguruhs und Koalabären. Auf einer Safari begegnest Du den Tieren Australiens und lernst ihre Gewohnheiten kennen. Dabei besteht die Aufgabe, Tiere zu suchen, die zu einer bestimmten Beschreibung passen. Für jede richtige Antwort bekommst Du eine Batterie. Diese Batterien sind nötig, um Licht in einer Höhle zu machen. Dort wiederum sind Dinosaurierknochen versteckt, die gesammelt und zu einem Skelett zusammengesetzt werden müssen.

Im Lexikon schlägst Du interessante Hintergrund-Infos nach: Wie heißt dieses Tier auf lateinisch? Was frißt es, und mit wem ist es verwandt? Die Grafik ist durchweg gezeichnet und wirkt recht kindlich. **Fazit**: Spielerisch aufgemachte Informationen zur Tierwelt Australiens.
Preis: ca. 40 Mark; Macher: Sunflowers, 63179 Obertshausen 2

Illusionen

Was ist Wirklichkeit, was ist optische Täuschung, und wie funktioniert eigentlich Wahrnehmung? Mit der CD-ROM „Illusionen" kannst Du das herausfinden. In eindrucksvollen Beispielen führt sie optische Täuschungen vor und erklärt, wie sie zustande kommen. In vielen Beispielen kannst Du Bilder selber beeinflussen und Dir das Ergebnis ansehen. Verändere zum Beispiel den Fluchtpunkt in einem Bild. **Fazit**: Gute Infos über Wahrnehmung und Illusion. Überzeugt durch viele Interaktions-Möglichkeiten.
Preis: ca. 80 Mark; Macher: Navigo, 80807 München 2



Mein PC gehört mir!

Weg mit der Wumme! Deinen PC kannst Du anders schützen. Ein paar Tricks in Windows 95 verhindern, daß andere Leute Deine Festplatte durchwühlen.

Teilst Du Deinen PC mit Eltern oder Geschwistern, möchtest Deine Daten aber für Dich behalten? Kein Problem! Für den Datenschutz hat Windows 95 die richtigen Tricks auf Lager. Folgende Möglichkeiten hast Du:

● **Paßwörter**. Du kannst Windows mit Paßwörtern ausstatten. Sie verhindern weitgehend, daß andere Deinen Rechner auskundschaften.

● **Benutzerprofile**. Sie funktionieren so ähnlich wie Dein Zimmer in der Wohnung Deiner Eltern: Jeder Benutzer kann sich in Windows 95 seinen eigenen Bereich einrichten. Die „Tür" zu Deinem Bereich öffnet sich, wenn Du Dich mit Deinem Namen anmeldest.

● **Daten verstecken.** Mit Tricks kannst Du Dateien so auf dem Rechner verstecken, daß andere Leute sie nicht finden.

Doch Vorsicht: Wenn Du Deine Paßwörter vergißt, kommst Du selbst nicht mehr an Deine Daten heran. Schreibe diese Paßwörter deshalb auf. Sprich auch mit Deinen Eltern über Deine Pläne. Die könnten nämlich ganz schön sauer reagieren, wenn sie an ihre eigenen Daten nicht mehr herankommen.

Paßwörter festlegen

Wenn Dein Rechner nicht in ein Netzwerk eingebunden ist, sondern allein steht, ist es gar nicht so einfach, den Zugang zu Deinen Daten perfekt zu kontrollieren. Es gibt zwar Programme, die ein Paßwort abfragen, doch sind sie mitunter schwer zu bedienen.

Der einfachste Weg ist, einen Screensaver mit einem Paßwort einzubauen. Dann erscheint nach einigen Minuten eine Grafik auf dem Bildschirm, die erst wieder verschwindet, wenn jemand das richtige Kennwort eingibt.

So geht's:

● Klicke einmal mit der rechten Maustaste auf den leeren Desktop.

● In dem Menü, das erscheint, klickst Du auf „Eigenschaften".

● Wähle nun im Register „Bildschirmschoner" den Screensaver mit dem Namen „Marquee" aus.

● Unter dem Listenfeld der Bildschirmschoner aktivierst Du die Option „Kennwortschutz" und klickst auf „Ändern".

● Gib Dein Paßwort in das Fenster ein und bestätige es mit „OK".

● Stelle nun eine Wartezeit von fünf Minuten ein. Das bedeutet, daß sich der Screensaver nach fünf Minuten einschaltet, wenn Du nicht am Rechner arbeitest.

● Als letztes klickst Du auf Eigenschaften und gibst einen Text wie „Mein PC gehört mir" ein – oder etwas anderes, ganz nach Deinen Vorstellungen.

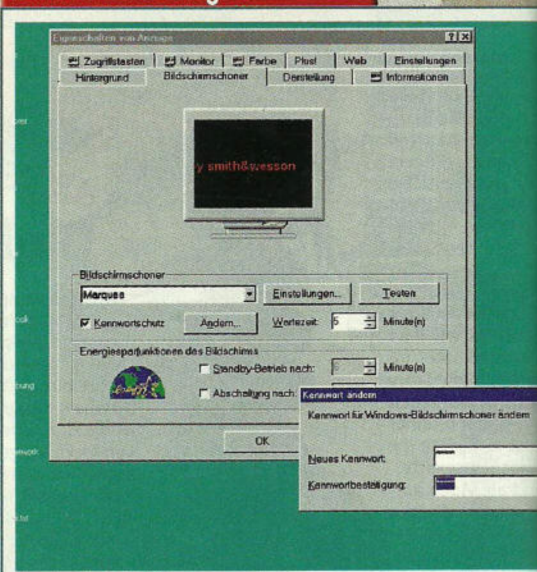
Das passiert:

Nach fünf Minuten erscheint der neu eingerichtete Screensaver auf dem Monitor. Willst Du nun wieder an den PC, erscheint ein Fenster, in welches Du Dein Paßwort eingeben mußt. **Auf den Desktop gelangt nur, wer das Paßwort kennt. Ohne dieses Paßwort bleibt der Screensaver aktiv: Keiner kann dann irgendwelche Programme starten**.

Die einzige Möglichkeit, an die Daten des Rechners heranzukommen, ist dann die „Reset"-Taste, das Ausschalten und Wiedereinschalten des PC (Vorsicht: möglicher Datenverlust!). Damit kann man Windows wieder hochfahren.

Willst Du den Paßwort-Schutz wieder ausschalten, wechselst Du einfach in die Rubrik „Bildschirmschoner" und entfernst die vorher gesetzte Markierung bei „Kennwortschutz".

Paßwörter festlegen



Dank eines Screensavers mit Kennwortschutz verhinderst Du, daß j… Daten hineinschaut, wenn Du gerade mal nicht an Deinem Rechne…



Benutzerprofile festlegen

Die Benutzerprofile (siehe roter Kreis) findest Du unter dem Icon „Kennwörter" in der „Systemsteuerung". Mit ihnen richtest Du Dein privates Windows ein. Als Kennwort gibst Du am besten Deinen Namen oder Spitznamen ein und bestätigst mit „OK"

Benutzerprofile festlegen

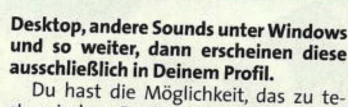
In Windows 95 kann jeder Benutzer eigene Einstellungen für Grafik, Sounds und einzelne Anwendungen festlegen. Diese Einstellungen werden in Windows gespeichert und automatisch gestartet, wenn sich der Benutzer am System anmeldet.

So geht's:

- Wechsle in die „Systemsteuerung" und klicke das Icon Kennwörter doppelt an.
- Öffne im nächsten Fenster das Register „Benutzerprofile".
- Die zweite Option von oben („Benutzer können...") schaltet die Profile ein, mit denen jeder Benutzer am PC sein eigenes Windows erhält. Aktiviere sie.
- Gehe in den unteren Bereich des Fensters. Schalte auch dort beide Optionen mit einem Mausklick ein.
- Ein Fenster bittet Dich nun, das System neu zu starten.
- Wenn die grafische Oberfläche von Windows nach dem Neustart wieder erscheint, kannst Du einen Benutzernamen und ein Kennwort eingeben. Nimm für den Anfang am besten Deinen Vornamen oder Spitznamen, das Paßwort läßt Du frei.

Das passiert:

Nach Deinen Eingaben erscheint ein Windows mit Standardeinstellungen. **Wenn Du nun Änderungen einbaust, also einen Screensaver, ein Bild auf dem Desktop, andere Sounds unter Windows und so weiter, dann erscheinen diese ausschließlich in Deinem Profil.**



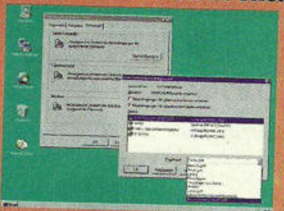
Du hast die Möglichkeit, das zu testen, indem Du Windows neu startest und statt Deines Benutzernamens einen anderen eingibst. Dann erscheinen wieder die Standardeinstellungen, welche Du beliebig für ein neues Benutzerprofil verändern kannst.

Auf diese Weise schaffst Du Profile für Dich und andere Leute. Deine eigenen Einstellungen kann jedoch kein anderer Benutzer des Rechners verändern, wenn Du Deine selbstgemachten Profile mit einem Paßwort schützt.

Für diesen Paßwort-Schutz mußt Du noch einmal in die „Systemsteuerung" gehen und dort das Icon „Kennwörter" doppelt anklicken. Bei der Option „Windows-Kennwort ändern" läßt Du das obere Feld („Altes Kennwort") frei, und darunter trägst Du jeweils Dein Paßwort ein. Nach dieser Eingabe kann sich nur derjenige in Dein Profil einloggen, der über Dein Paßwort Bescheid weiß – verrate es also nicht jedem!

INFO

Hintertürchen bleiben offen



Professionelle Sicherheit liefern erst Systeme wie Windows NT 4.0 (siehe Bild). Einige von Euch haben früher oder später sicher mit solcher Software zu tun

Die auf diesen Seiten vorgestellten Tricks sind recht einfach. Wer sich mit Windows etwas auskennt, kommt auch ohne Paßworte an Deine Daten heran. Doch wer kein halber Profi ist, hat kaum eine Chance.

Hintertürchen, um an die geschützten Daten zu kommen, sind beispielsweise der DOS-Modus (Du kennst ihn von einigen Spielen) oder der Abgesicherte Modus. Letzteren ruft man beim Starten des Rechners über die Taste [F8] auf.

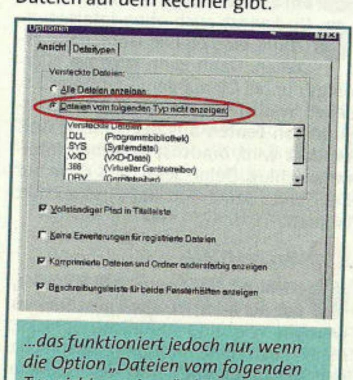
Wirklich sicher ist Windows 95 also nicht. Wesentlich mehr Sicherheit liefern Systeme wie Windows NT 4.0. NT ist dabei so perfekt, daß selbst das amerikanische Verteidigungsministerium es für große Netzwerke freigegeben hat.

Daten verstecken

Wenn in den Eigenschaften einer Datei oder eines Ordners die Option „Versteckt" angeklickt ist, sind diese Objekte unter Windows nicht zu sehen...

Daten verstecken

Mit einem einfachen Trick ist es möglich, einzelne Dateien oder ganze Ordner in Windows unsichtbar zu machen. Du kannst zum Beispiel Texte oder Bilder verstecken, die kein anderer anschauen soll. Nur Du weißt dann, daß es diese Dateien auf dem Rechner gibt.



...das funktioniert jedoch nur, wenn die Option „Dateien vom folgenden Typ nicht anzeigen" aktiviert ist

So geht's:

- Öffne den Explorer und lege darin einen neuen Ordner an. Dazu klickst Du mit der rechten Maustaste auf eine leere Stelle in rechten Fenster und klickst auf „Neu" und auf „Ordner". Gib dem Ordner dann einen Namen wie zum Beispiel „Privat".
- Klicke diesen Ordner nun rechts an und gehe auf „Eigenschaften". Dort aktivierst Du die Option „Versteckt".
- Wechsle im Explorer ins Menü „Ansicht". Unter „Optionen" klickst Du die Einstellung „Dateien von folgendem Typ nicht anzeigen" an. Darunter fallen auch die versteckten Dateien.

Das passiert:

Dein Ordner ist jetzt verschwunden. Du kommst aber ganz einfach hinein, indem Du im Menü „Extras" auf „Gehe zu" klickst und dort den Namen des Ordners („Privat") eingibst.

Ebenso kannst Du auch eine Datei in einem Ordner verschwinden lassen. Sollen Datei oder Ordner wieder sichtbar werden, mußt Du im Explorer wieder ins Menü „Ansicht" gehen. Klicke „Alle Dateien anzeigen" an – und die Datei ist wieder im Explorer zu sehen.

Text: André Zurawski · Foto: Christian Vogel · Illustration: Peter Diehl

Die eigene Homepage

Teil 1: Grundlagen und Text



Wallace's Homepage: www.aardman.com

Wallace hat sie. Gromit auch. Und Du? Eine eigene Homepage zu erstellen, ist gar nicht so schwer. Wir zeigen Dir Schritt für Schritt, wie das geht.

In den vorherigen Folgen unseres Online-Kurses hast Du alles an Grundwissen gelernt, was man im Netz braucht. Jetzt geht es ans Eingemachte: In sechs weiteren Folgen erfährst Du, wie Du eine eigene Homepage programmieren kannst. Als Beispiel haben wir die Homepage von Wallace ausgesucht (*www.aardman.com/wandg/wallace*). Wallace, Gromit und seine Freunde werden Dich durch den Kurs begleiten. Zuerst klären wir grundsätzliche Fragen zur Programmierung. Danach geht es Schritt für Schritt in die Praxis. Am besten setzt Du Dich an Deinen PC und machst den Kurs aktiv mit.

Auch der Roboter ist im Web

Das lernst Du in den kommenden Folgen

- **Teil 2:** Bilder: Wie Du sie einbaust und was Du beachten mußt.
- **Teil 3:** Tabellen: So gestaltest Du Deine Seite wie ein Profi.
- **Teil 4:** Animationen: So bringst Du Bewegung auf Deine Seite.
- **Teil 5:** Imagemaps: Wie Bilder zur Steuerung werden.
- **Teil 6:** Frames: So teilst Du Deine Seite sinnvoll auf.

? Was brauche ich, um eine Internetseite zu schreiben?

! ● **Einen Texteditor.** Ein Editor ist **ein Programm, mit dem man Texte schreiben kann.** Du kannst zum Beispiel das **Notepad** verwenden, das kostenlos bei Windows dabei ist. Du findest es in Windows in der Rubrik „Zubehör".
● **Einen Browser. Das ist ein Internetprogramm, das man braucht, um Internetseiten anzusehen.** Die bekanntesten Browser sind der **Netscape Navigator** oder der Microsoft **Internet-Explorer.**
● **Bilder.** Alle Bilder, die auf Deine Homepage sollen, mußt Du besorgen, bevor Du mit der Programmierung beginnst. **Die Bilder für Wallace's Homepage findest Du in AOL, Kennwort SCREENFUN.**

? Brauche ich einen Internetanschluß, um die Homepage zu erstellen?

! Du kannst auch ohne Internetanschluß eine eigene Homepage erstellen. Dann kann man sie allerdings nur bei Dir auf dem Computer ansehen. Wenn Du willst, daß Deine Homepage von Leuten aus der ganzen Welt besucht wird, brauchst Du einen Internetanschluß. Deine Seite muß dann auf den Server Deines Providers gespeichert werden.

? Was ist HTML?

! **HTML ist die Programmiersprache, mit der Internetseiten geschrieben werden.** Wie eine natürliche Sprache, dient auch eine Programmiersprache der Verständigung. Mit der Sprache HTML erzählst Du Deinem Browser, wie er den Inhalt Deiner Webseite darstellen soll. Mit bestimmten Steuerzeichen sagst Du ihm zum Beispiel: „Achtung, hier kommt ein Bild hin", oder „Paß auf, dieser Text soll fett sein". Diese Steuerzeichen bezeichnet man in der Fachsprache als **Tags**.

? Was genau bewirkt ein „Tag"?

! **Tag** ist englisch und bedeutet **Markierung**. Das trifft genau, wofür ein Tag gut ist: **Es markiert bestimmte Stellen in einer Website so, daß der Browser weiß, was er damit anfangen soll.** Ein **Tag** hat in der Regel einen Anfangsteil und einen Schlußteil. Damit legst Du genau fest, ab wann eine Anweisung gelten soll, und wo sie zu Ende ist. Zwischen Angang und Ende steht der Inhalt, auf den die Anweisung wirkt. **Tags schreibt man immer in eckigen Klammern <Anweisung>.** Der Schlußteil unterscheidet sich vom Anfangsteil durch einen Schrägstrich **</Anweisung-Ende>**. Manche Tags kommen auch ohne Schlußteil aus.

? Was ist ein Attribut?

! **Als Attribut bezeichnet man eine Anweisung, die ein HTML-Tag näher bestimmt.** Zum Beispiel legst Du mit einem Tag fest, daß der Hauptteil des Dokuments anfangen soll. In diesem Tag bestimmst Du nun mit einem Attribut, daß der Hauptteil eine bestimmte Hintergrundfarbe bekommt. **Attribute schreibt man immer in den Anfangsteil des Tags hinein, getr zeichen.** Ein Tag kan haben. Das sieht dar **<tag attribut attribu**

? Was ist ein Que

! **Die HTML-Anw Tags) bilden z Inhalt einer Seite de** Für sich alleine ist unansehlich: eben Steuerzeichen und **dem der Browser di und die Anweisunge ganze aus wie eine** auch: der Browser Quellcode.

? Wie kann ich ansehen?

! **Damit Du De kannst, mußt D mit der Erweiterun chern.** Du nennst Beispiel „homepage unter Windows 3.11, Erweiterung „.htm" Deinen Browser un Klicke dazu im Texte te öffnen – Datei wä Datei aus. Diesen V desmal wiederholen Deinem Dokument es ansehen willst. schon im Browser ge dem Speichern des auf den „Neuladen"-

SO BAUST DU SCHRITT FÜR SCHRITT DIE HOMEPAGE VON WALLACE NACH

1. Das Grundgerüst anlegen



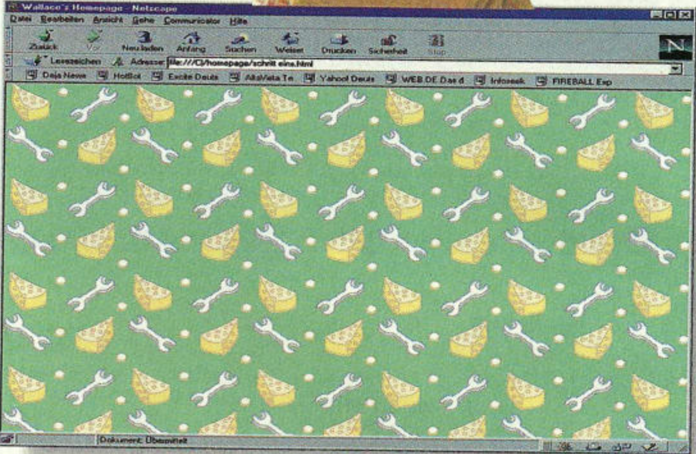
Darum geht's

Jede HTML-Seite ist nach dem gleichen Prinzip aufgebaut. Sie besteht aus drei Teilen:

- **Head.** Im Head stehen allgemeine Informationen für den Browser, auf jeden Fall aber der Titel des Dokuments. **Was Du hier als Titel eingibst, wird nicht auf der Seite dargestellt.** Die Info ist lediglich für den Browser.
- **Body.** Im Body steht der Inhalt einer Webseite. **Alles, was Du hier reinschreibst, sieht man später auf dem Bildschirm.** Im **Body Tag**, also in der Anweisung für den Body, kannst Du die Hintergrundfarbe und allgemeine Textfarben für Deine Seite einstellen. Ohne zusätzliche Angaben ist eine Internetseite grau mit schwarzer Schrift und blau unterstrichenen Links.
- **HTML-Rahmen.** Jede Seite beginnt mit der Anweisung <html> und endet mit </html>. **So weiß der Browser, daß die Seite ein HTML-Dokument ist.**

Quellcode

```
<html>
<head>
        <title>Wallace's Homepage</title>
</head>
<body background="pics/hintergrund.gif">
</body>
</html>
```



Nach dem ersten Schritt zeigt der Browser nur das Hintergrundbild. Der Rest der Seite ist noch leer

So geht's

- Beginne mit dem **<html>** Tag
- Gib Head, Title und Body genauso ein, wie in unserem Beispiel
- Lege das Hintergrund-Bild fest. Der Code dafür lautet **background="„** . Diese Anweisung bestimmt das Body-Tag näher und wird deswegen in dessen Anfangsteil hineingeschrieben: **<body background="„>**. Zwischen die Anführungszeichen kommt das Verzeichnis, in dem das Bild auf Deiner Festplatte liegt. Wir haben die Tapete von Wallace im Unterverzeichnis „pics" des Verzeichnisses „homepage" abgelegt. Wenn Du kein Hintergrundbild hast, verzichte auf die background-Anweisung. Der Hintergrund bleibt dann einfach grau
- Beende die Seite mit dem **</html>**-Tag
- Speichere das Dokument und lade es in den Browser, um Dein Werk anzusehen

2. Text schreiben



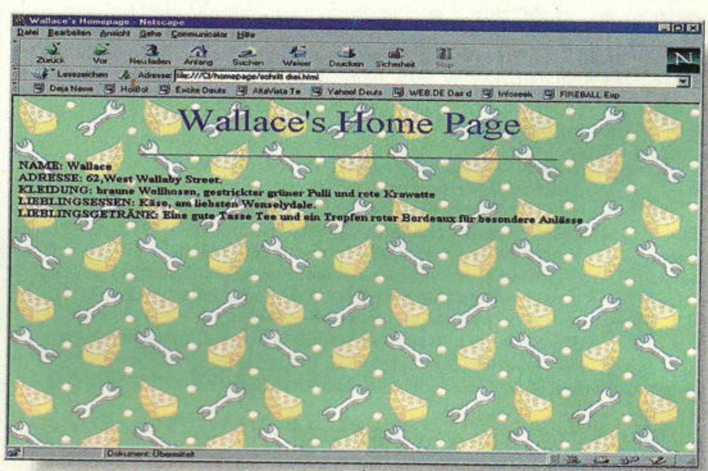
Darum geht's

- Alles, was an Text auf Deiner Seite erscheinen soll, schreibst Du in den Body-Teil des Dokuments. **Besonderheiten gibt es bei den deutschen Sonderzeichen ä, ü, ö, ß. Sie werden durch spezielle Zeichen ersetzt**, damit der Browser sie versteht.
- Der Text fließt fortlaufend über die Seite und wird automatisch vom Browser in Form gebracht. **Absätze** erreichst Du mit den Tags **
** für neue Zeile und **<p>** für neuer Paragraph. **<p>** bewirkt einen größeren Absatz als **
. **Achtung: Die „Enter"-Taste schafft keinen Absatz!
- Du kannst in den Quellcode auch Text schreiben, **der nicht dargestellt wird.** Das ist nützlich als Kommentar für Dich selbst.

Quellcode

```
<html>
<head>
        <title>Wallace's Homepage</title>
</head>
<body background="pics/hintergrund.gif">

Wallace's homepage
<p>
NAME: Wallace<br>
ADRESSE: 62,West Wallaby Street.<br>
KLEIDUNG: braune Wollhosen, gestrickter gr&uuml;ner Pulli und
rote Krawatte<br>
LIEBLINGSESSEN: K&auml;se, am liebsten Wenselydale.<br>
LIEBLINGSGETR&Auml;NK: Eine gute Tasse Tee und ein Tropfen
roter Bordeaux f&uuml;r besondere Anl&auml;sse
</body><!--geschrieben am 18.3.98-->
</html>
```



Nach dem zweiten Schritt siehst Du Text auf der Käsetapete. Er ist mit einfachen Absätzen formatiert

So geht's

- Tippe den Text für Deine Seite in den Body-Teil des Dokuments
- Formatiere den Text mit Absätzen. Nach der Überschrift soll ein größerer Absatz sein. Verwende deshalb den Paragraphen-Tag **<p>**
- Die Aufzählung von Wallaces Eigenschaften sollen jeweils in eine neue Zeile. Das geht mit dem Tag **
** (steht für englisch Linebreak = neue Zeile). Die beiden Tags **<p>** uns **
** bestehen nur aus einem Anfangsteil. Ein Schlußteil **</p>** oder **</br>** existiert nicht
- Wandele alle Sonderzeichen um. ä wird zu **ä** ü zu **ü** ö zu **ö** und ß zu **ß**. Die Homepage von Wallace ist eigentlich auf Englisch. Wir haben einen Teil davon übersetzt, damit Du siehst, wie man Sonderzeichen umwandelt
- Schreibe einen Kommentar ans Ende der Seite, in dem zum Beispiel steht, wann Du sie geschrieben hast. Damit der Kommentar auf der Seite im Browser nicht sichtbar ist, schreibst Du ihn so: **<!--hier kommt der text rein-->**
- Speichere das Dokument und sieh Dir das Ergebnis im Browser an. Es müßte jetzt aussehen, wie in unserem Beispiel

Die eigene Homepage

3. Besser formatieren



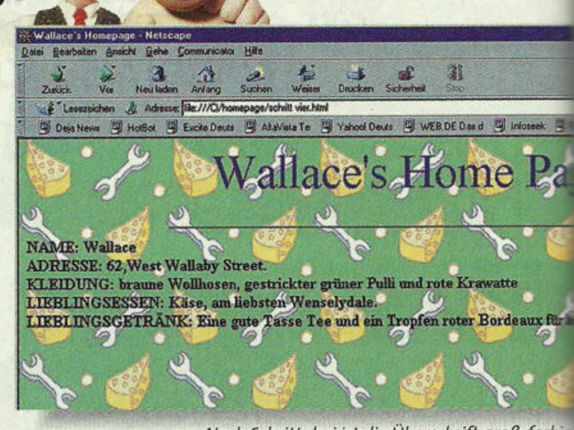
Darum geht's

- Damit der Text auf Deiner Seite besser aussieht, kannst Du **Textgröße, Farbe und Schriftart verändern**. Das macht man mit dem **<font>**-Tag und seinen Attributen.
- Du kannst **Text** auf einer Seite **zentrieren**, das heißt mittig stellen. Von Haus aus ist der Text linksbündig. Für genaueres Layout muß man Tabellen verwenden. Wie das geht, lernst Du in Teil 3 des Webdesign-Kurses.
- **Große Absätze** verdeutlichst Du, indem Du eine **Trennlinie** einfügst. Du kannst die Breite, Positionierung und Art der Linie bestimmen.
- Text läßt sich **fett** oder *kursiv* darstellen.

Quellcode

```
<html>
<head>
        <title>Wallace`s Homepage</title>
</head>
<body background="pics/hintergrund.gif">

<center><font size="+7" color="darkblue">Wallace's Home
Page</font></center>
<p><!--jetzt kommt ein Absatz-->
<hr align="CENTER" width="500" noshade>
<b>NAME: Wallace<br>
ADRESSE: 62,West Wallaby Street.<br>
KLEIDUNG: braune Wollhosen, gestrickter gr&uuml;ner Pulli und
rote Krawatte<br>
LIEBLINGSESSEN: K&auml;se, am liebsten Wenselydale.<br>
LIEBLINGSGETR&Auml;NK:  Eine gute Tasse Tee und ein Tropfen
roter Bordeaux f&uuml;r besondere Anl&auml;sse</b>
</body>
</html>
```



Nach Schritt drei ist die Überschrift groß, farbig

So geht's

- Gib die Anweisung **** ein, so daß sie den T… mepage" umschließt. Das Attribut **size="+7"** bedeutet, daß der fol… mal größer ist als die Standard-Textgröße. Die Angabe **size="-1"** wü… der Standardgröße aus um eine Stufe verkleinern
- Lege jetzt die Farbe für die Überschrift fest. Zusätzlich zum „size"… die Anweisung **color="darkblue"** ein. Als Bezeichnung für eine Far… sche Farbenname, wie „red", „blue" oder „white". Profis geben Far… malzahlen an, um genaue Farbwerte zu treffen. Die Anweisung fü… aus der Überschrift von Wallace's Homepage heißt dann: **color="#…**
- Zentriere die Überschrift auf der Seite mit dem **<center></cente…** Tag umklammert den Text samt der Font-Anweisung
- Füge nach der Überschrift mit **<hr>** eine Trennlinie ein. M… **align="center"** positionierst Du die Linie in der Mitte de… **align="right"** könntest Du sie am rechten Seitenrand ausrichten. … Angabe steht die Linie auf der linken Seite
- Lege die Breite der Linie mit **width="„** fest. Der Wert **width="50…** nie, die genau 500 Pixel breit ist. Du könntest die Breite auch proze… **width="80%"**. Dann nimmt die Linie immer 80 Prozent der Seite… Browser darstellt. Wenn Du also das Browserfenster größer oder kl… sich die Breite der Linie prozentual an. Ohne Breitenangabe geht … ganze Browserfenster
- Gib der Linie das Attribut **„noshade"**. Das bedeutet, daß sie etwa… keinen Schatten hat. Normalerweise ist die Linie dünn mit kleinem …
- Mit **** setzt Du den Fließtext in fettgedruckte Schrift. Mit … Text kursiv setzen

4. Listen einbauen



Darum geht's

- **Listen und Aufzählungen** kannst Du in HTML mit den Listen-Tags erstellen. Es gibt drei verschiedene Listenformen. Für uns sind im Moment nur zwei wichtig: Listen mit numerierter Aufzählung, die sogenannten **Ordered Lists,** und Listen mit punktueller Aufzählung, die sogenannten **Unordered Lists**.
- Listen können **beliebig ineinander verschachtelt** sein. Du kannst also eine Aufzählung in einer Aufzählung haben. Die untergeordnete Liste wird automatisch weiter nach rechts eingerückt.
- Auch **innerhalb einer Liste funktionieren die normalen Tags** zur Formatierung des Textes wie <p> oder .

Wallace's Home Pag

NAME: Wallace
ADRESSE: 62,West Wallaby Street.
KLEIDUNG: braune Wollhosen, gestrickter grüner Pulli und rote Krawatte
LIEBLINGSESSEN: Käse, am liebsten Wenselydale.
LIEBLINGSGETRÄNK: Eine gute Tasse Tee und ein Tropfen roter Bordeaux für be…

- Einige meiner Bilder
  1. Story Board Selection
  2. Engineering Drawings Scrapbook
- My favourite links at the moment..
  1. A nice bit of Wensleydale cheese
  2. The National Inventors Hall of Fame

Nach Schritt vier siehst D… verschachtelte L…

Quellcode

```
<html>
<head>
     <title>Wallace's Homepage</title>
</head>
<body background="pics/hintergrund.gif">
<ul>
<li><b>Einige meiner Bilder</b><p>
        <ol>
        <li><b>Story Board Selection</b><p>
        <li><b>Engineering Drawings Scrapbook</b><p>
        </ol>
<li><b>Meine derzeitigen Lieblings-Links</b><p>
        <ol>
        <li><b>A nice bit of Wensleydale cheese</b><p>
        <li><b>The National Inventors Hall of Fame</b><p>
              </ol>
                 </ul>
                 </body>
                 </html>
```

TOLL: MIT LISTEN KOMMT ORDUNG IN DEINE SEITE

So geht's

- Füge nach dem bisher eingegebenen Code e… ein und beginne eine punktuelle Aufzählung. … fest, daß jetzt eine Unordered List kommt
- **
** zeigt, daß ein Aufzählungspunkt folgt. T… in unserem Beispiel „Story Board Selection". E… Tag markiert den nächsten Aufzählungspunkt. … mit dem Schlußteil **
**. Jetzt ist die Unordere…
- Füge unter jeden der beiden Aufzählungspu… re, diesmal nummerierte Liste ein. Tippe **<ol>** … und darunter wieder für jeden Aufzählungsp… ende die beiden Aufzählungen jeweils mit dem … Jetzt hast Du zwei Ordered List in einer Unorde…

5. Links erstellen



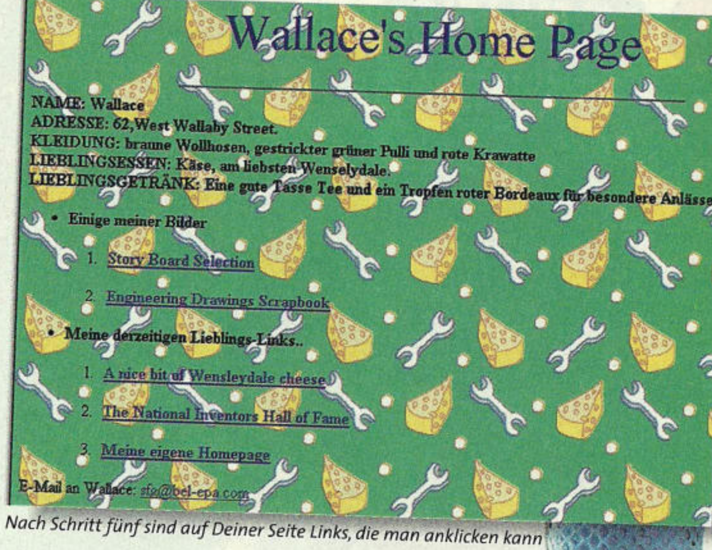
Darum geht's

● **Links** sind die **Elemente** auf Wallace's Homepage, **die Du anklicken kannst.** Sie dienen als Querverweise. **Links können Text oder Bilder sein.** Um Bilder geht es im Teil 2 unseres Webdesign-Kurses.

● Es gibt verschiedene Arten von Links: **1.** Links, die von einer Stelle auf einer Seite **zu einer anderen Stelle auf derselben Seite** führen. **2.** Links die von einer Seite **auf eine der Seite untergeordnete Seite** führen. **3.** Links, die **auf eine ganz andere Seite im Internet** führen. Alle drei Arten findest Du auf der Homepage von Wallace.

● Ein besonderer Link läßt ein **E-Mail-Fenster** aufpoppen, so daß jeder dem Eigentümer der Homepage eine E-Mail schreiben kann.

● Links werden **normalerweise knallblau** dargestellt. Du kannst aber eine andere Farbe festlegen.



Nach Schritt fünf sind auf Deiner Seite Links, die man anklicken kann

Quellcode

```
<html>
<head>
<title>Wallace`s Homepage</title>
</head>
<body background="pics/hintergrund.gif" link="darkslateblue">
<a name="top"></a>
<ul>
<li><b>Einige meiner Bilder</b><p>
<ol>
<li><a href="storyboard.html"><b>Story Board
Selection</b></a><p>
<li><a href="engineering.html"><b>Engineering Drawings Scrap-
book</b></a><p>
</ol>
<li><b>Meine derzeitigen Lieblings-Links</b><p>
<ol>
<li><a href="http://www.wensleydale.co.uk"><b>A nice bit of
Wensleydale cheese</b></a><p>
<li><a href="http://www.invent.org/book/index.html"><b>The
National Inventors Hall of Fame</b></a><p>
<li><a href="#top"><b>Meine eigene Homepage</b></a>
</ol>
</ul>
<p>
E-Mail an Wallace: <a href = „mailto:sfg
@bel-epa.com">sfg@bel-epa.com</a>
</body>
</html>
```

So geht's

● Der Text „Story Board Selection" soll ein Link zu einer Seite mit Bildern werden. Du verwandelst den Text mit dem Tag **** in einen Link. Zwischen die Anführungszeichen kommt die Adresse der Seite. Wenn die Bilderseite im selben Verzeichnis wie die Homepage von Wallace untergebracht ist, genügt als Adresse der Name des Dokuments, also „**storyboard.html**"

● „A nice bit of Wenselydale cheese" soll ein Link zur Homepage von Wenselydale werden. Die Grundstruktur des Links bleibt gleich: setze den Text zwischen das **** Tag. Da es sich um einen externen Link handelt mußt Du hier als Adresse die volle Webadresse der Internet-Seite angeben, also „http://www.wenselydale.co.uk"

JETZT WIRD DEINE SEITE INTERAKTIV

● Den Text „Meine eigene Homepage" machst Du zum internen Link. Wer darauf klickt, soll einfach an den Anfang der Seite springen. Setze als erstes eine Markierung oben in die Seite. Schreibe dazu ****. „top" ist der Name den Du für die Markierung wählst. Da diese Markierung unsichtbar sein soll, schreibst Du keinen Text zwischen das Tag. Unten in der Liste machst Du den Text „Meine eigene Homepage" mit **** zum Link. Als Adresse gibst Du den Namen der gerade gesetzten Markierung an, vor den Du ein „#" setzt, also „#top"

● Tippe die E-Mailadresse von Wallace und setze sie zwischen ****. Statt einer Webadresse schreibst Du **mailto:** gefolgt von der E-Mail-Adresse. Das ergibt: **sfg@bel-epa.com****

● Verändere die Farbe der Links mit **link=„** Attribut im **<body>**-Tag. Du wählst einen blassen Blauton **„darkslateblue"**

● Speichere das Dokument, lade es in den Browser und teste die Links. Wenn Du alles richtig gemacht hast, passiert folgendes: Beim Klick auf „Story Board Selections" kommt eine Fehlermeldung, denn das Dokument „Storyboard" besitzt Du noch nicht. Der Klick auf „Wensleydale Cheese" führt Dich auf die Homepage der Käsehersteller, sofern Du ans Internet angeschlossen bist. Mit „meine Homepage" springst Du an den Kopf der Seite. Da die Seite noch sehr kurz ist, ist das kaum bemerkbar. Klickst Du auf die E-Mail-Adresse, geht ein E-Mail Fenster auf.



BRAVO SCREENFUN AKTION!

BRAVO SCREENFUN verlost einen Multimedia-PC. Damit seid Ihr super ausgerüstet, um die eigene Homepage zu basteln. Schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „homepage", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 18.03.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Hilfe zu HTML im Netz

Wenn Du noch genauere Infos zu HTML und Web-Design suchst, können wir Dir diese Seiten im Internet empfehlen:

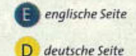
www.teamone.de/selfhtml
Thomas Münz hat hier eine Übersicht über alle HTML-Tags und ihre Funktion angelegt. Eine gute Referenz!

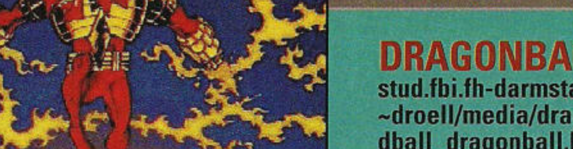
developer.netscape.com/library/documentation/htmlguid/index.htm
Das ist die offzielle HTML-Dokumentaion vom Browser-Hersteller Netscape. Sehr umfangreich, aber leider auf Englisch.

www.webpagesthatsuck.com
Hier hat Web-Guru Vincent Flanders Seiten aus dem Netz gesammelt, die richtig schlecht sind. Er meint: gutes Design lernt man am besten durch abschreckende Beispiele. Sehenswert!

Teil 2: ***So geht's weiter:*** *Wie Du Bilder in die Homepage einbaust, und was Du dabei beachten mußt.*

Text: Christiane Strobel · Bilder: EHAPA (7)


E englische Seite
D deutsche Seite



IN KÜRZE

PEANUTS (E)
www.snoopy.com

Ein Besuch bei Snoopy und seinen Freunden im Internet lohnt sich. Von deren Homepage aus kannst Du zum Beispiel witzige Grußkarten per E-Mail an Deine Freunde schicken.


Immer für einen Spaß zu haben: die Peanuts

DILBERT (E)
www.dilbert.com/comics/dilbert

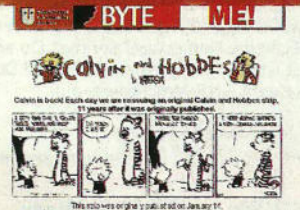
Auf der Homepage des geplagten Bürohelden findest Du jeden Tag einen neuen Dilbert-Comic-Strip. Außerdem gibt es täglich eine garantiert sinnlose Denksportaufgabe. Sie soll dazu dienen, daß man bei all der Büroarbeit nicht ganz verblödet.



Die Dilbert-Zone im Netz

CALVIN AND HOBBES (E)
www.calvinandhobbes.com

Auf der offiziellen Homepage von Calvin und Hobbes stellt Zeichner Bill Waterson sich und seine Helden kurz vor. Neben Steckbriefen von Calvin, Hobbes und Susie findest Du eine Reihe von witzigen Comic-Strips.



Calvin und sein Tiger Hobbes im Web

ULI STEIN (D)
www.ulistein.de

Auf seiner offiziellen Homepage stellt Zeichner Uli Stein seinen Fans tolle neue Cartoons vor. Außerdem verrät er, was er in Zukunft vorhat.



Auch Uli-Stein-Cartoons gibt's online

Text: Christiane Strobel · Fotos: Filmarchiv Werner Neuner (3), BRAVO Archiv (3), Dino Comics (2), Carlsen Comics

Comics im Ne

BATMAN (E)
ourworld.compuserve.com/homepages/ajporter/gotham.htm

Achtung: Hier kommt Batman!

Wie eine Zeitung von Gotham City aufgemacht, bringt die „Gotham Gazette" monatlich heiße News zum Superhelden Batman. Was ist an neuen Stories geplant? Welche Gerüchte sind gerade im Umlauf? Wann kommt der nächste Film? **In der Rubrik „Fans Fiction" kannst Du eigene Batman-Geschichten schreiben und Dir die Stories von anderen Fans ansehen.**

DRAGONBALL (D)
stud.fbi.fh-darmstadt.de/~droell/media/dragonball/dball_dragonball.html

Er ist klein, stark und auf der Suche nach magischen Glaskugeln. Seit September '97 fasziniert der Wunderknabe Son Goku seine Fans in Deutschland. Auf der Dragonball-Fanseite im Web findest Du Hintergrundinfos zu den einzelnen Figuren. **Witzig ist die Darstellung der Kampftechniken aus der Manga-Serie.** In einzelnen Bildern siehst Du deutlich, wie sich die Helden Son Goku, Yamchu oder Lanfan im Kampf verhalten.





DIE SIMPSONS
www.foxnetwork.com simpsons/simpsons.h

Willkommen in Springfield! Auch o triffst Du die kultige Comicfam in ihrer gewohnten Umgebung an. D Homepage der Simpsons ist grafisch aufgemacht wie die Fernsehserie und die Comic-Hefte. Auf einem Stadtplan von Springfield klickst Du Schauplätze an, die Du besuchen kannst, zum Beispiel Moe's Tavern oder die Schule. **Im Haus der Simpsons gibt es richtig Action: Klicke auf den Fernseher, und das Bi bewegt sich. Oder fahre mit der M über das Wohnzimmer-Fenster, un ungeliebte Nachbar kommt vorbei.** U vollen Genuß der Seite zu kommen, b das Plug-in „Shockwave Flash". Du fi der Simpson-Seite oder bei *www.macr*



DONALD DUCK (D)

www.ehapa.de/ttt/index.html

Was es Neues aus Entenhausen gibt, erfährst Du auf den Webseiten des Ehapa-Verlages. Hier warten auch spannende historische Informationen: Wie war das damals, als Tick, Trick und Track plötzlich bei Donald vor der Tür standen? **Sieh' Dir die Anfänge der Story von Donald und seinen Neffen an. Du klickst wie in einem Comic-Heft durch die Geschichte.** Zusätzlich kannst Du Dir Bilder aus dem ersten Leinwandauftritt von Donald und seinen Neffen ansehen. Schon 1938 waren sie zum ersten Mal zu sehen.

Donald wie er leibt und lebt

WERNER (D)

www.werner.de

Alles Wähna, oder was? Auf seiner offiziellen Homepage verrät Dir der Blödelheld, was es an Neuerscheinungen gibt. **Für alle Fans stellt Werner jeden Monat ein Blatt aus seinem Kalender „Loggä vom Hoggä" ins Netz.** Das heißt: jeden Monat einen neuen Werner-Witz zum Ansehen, Downloaden und zum Ausdrucken. Auch an einem Quiz kannst Du teilnehmen und mit etwas Glück die CD-ROM „Wer bremst hat Angst" gewinnen.

Deine Comic-Stars sind auch im Internet zuhause. Hier verraten sie tolle News, die sonst nirgendwo zu lesen sind.

SUPERMAN (E)

www.geocities.com/Area51/Vault/7771/index.html

Die Legende lebt! Seit 60 Jahren kämpft der Superheld nun schon für Gerechtigkeit. Auf dieser Internetseite hat ein Fan eine Übersicht über alle Superman-Folgen zusammengestellt, die es bisher gab. **In einer monatlichen Fortsetzungs-Story kannst Du neue Abenteuer lesen und selber aktiv werden.** Gib Deine Stimme ab, wie die Geschichte weitergehen soll. Außerdem findest Du auf der Web-Page ein Archiv mit tollen Bildern und Sounds zum Downloaden.

Held aus der Unterwelt: Spawn

SPAWN (E)

www.spawn.com

Die world wide Headquarters von Spawn sind grafisch genauso toll aufgemacht wie der Comic. Kein Wunder. Schließlich war Top-Zeichner Todd Mc Farlane hier selbst am Werk. Er verrät Dir im Web einige seiner Geheimnisse. Sieh' Dir zum Beispiel an, wie eine Comicseite aus Spawn entsteht. **Hier findest Du Skizzen von Spawn-Heften, die noch gar nicht erschienen sind.** In einer Bildergalerie gibt es zusätzlich jede Menge Bilder zum Downloaden. Super ist die Rubrik „Dark Tower". Hier wartet der Held aus der Unterwelt mit kleinen Denksportaufgaben auf Dich. Löse etwa ein Quiz oder ein Kreuzworträtsel.

IN KÜRZE

ARGON ZARK (E)

www.zark.com/front/hub.html

Argon Zark ist ein witziger Comic, den es nur im Internet gibt. Entsprechend handelt er auch von einem Computer-Freak und seinen Abenteuern. Die Seiten sind grafisch vom Feinsten und für jeden Comic-Fan im Netz ein Muß!

Held Argon Zark am Computer

ALLES ÜBER COMICS (D)

www.mirical-bernd.com/comics

Hier findest Du Adressen und Kurzbeschreibungen der großen Comic-Verlage. Außerdem stellen die Macher der Seite spannende Neuerscheinungen vor und geben Tips.

Mirical ist eine Fundgrube für Fans

COMICS PAGE (E)

www.oznet.com/comicspage

Diese amerikanische Infoseite hat sich auf die Superhelden spezialisiert. Sie ist eine tolle Ausgangsposition, um weitere Infos zu Spawn, Superman, Spiderman oder Batman aufzuspüren. Hier erfährst Du, was an Neuerscheinungen rauskommt.

Brandheiß aus Amerika: die Comics Page

GARFIELD (E)

www.garfield.com

Fett, faul, fies und gefräßig: Garfield präsentiert sich auf seiner Homepage, wie er leibt und lebt. Zum Beispiel sammelt er die besten Lasagne-Rezepte seiner Fans. Wenn Du auch ein Rezept weißt, kannst du es in Garfields Kochbuch hineinschreiben. Die Einträge dort reichen von kreativ bis absolut ungenießbar.

Übersetzung per Mausklick



Die tollsten Seiten im Web sind englisch. Zu dumm, daß man da immer wieder auf Wörter stößt, die man einfach nicht versteht. Damit ist jetzt Schluß! **Mit dem Programm „Babylon" hast Du in Zukunft immer einen Übersetzer an Deiner Seite.** Ein Klick mit der rechten Maustaste auf ein unbekanntes Wort genügt: schon bietet „Babylon" eine Übersetzung an. Das Programm erfaßt einzelne Wörter, Redewendungen und die wichtigsten Fachbegriffe der Computer-Branche. Ganze Sätze übersetzt es nicht. Über das Internet hinaus funktioniert „Babylon" mit allen Windows-Anwendungen. Es übersetzt etwa auch Begriffe in der Menüleiste eines Programms oder unbekannte Wörter in einem Spiel. Der Clou an der ganzen Sache: „Babylon" gibt es kostenlos im Internet zum Downloaden auf der Seite *http://www.babylon.co.il*

Der bunte Zauberer ist das Maskottchen von „Babylon"

Auf der Seite ***www.babylon.co.il*** *kannst Du den Übersetzer kostenlos downloaden*

Olympiade im Netz

Schneller, höher, weiter: die Olympischen Winterspiele haben begonnen. Wer auf dem laufenden über Veranstaltungen und Medaillen sein will, ist bei *www.olympia.de* an der richtigen Adresse. Peppig aufgemacht, gibt es hier tagesaktuelle Berichterstattungen von Reportern vor Ort. Ergebnisse werden umgehend ins Netz gestellt. **Im Programm kannst Du nachsehen, wann Deine Stars an den Start gehen.** Außerdem werden die einzelnen Disziplinen kurz vorgestellt und mit Bildern erklärt. Auch zum Austragungsort und der Geschichte der Olympiade findest Du spannende Infos. Ausführlicher kann eine Olympia-Seite kaum sein.



Tagesaktuell und voller spanndender Infos: ***www.olympia.de***

Text: Christiane Strobel



Online-Tips von Lesern für Leser



www.hansonline.com
Tip von Yi-Chin Peng

Hanson-Fan Yi-Chin Peng

Hansonline
„Auf der offiziellen Homepage von Hanson finden Fans die aktuellen Tourneedaten und jede Menge Bilder zum Downloaden. Außerdem könnt Ihr hier auch Hanson-Songs online anhören."





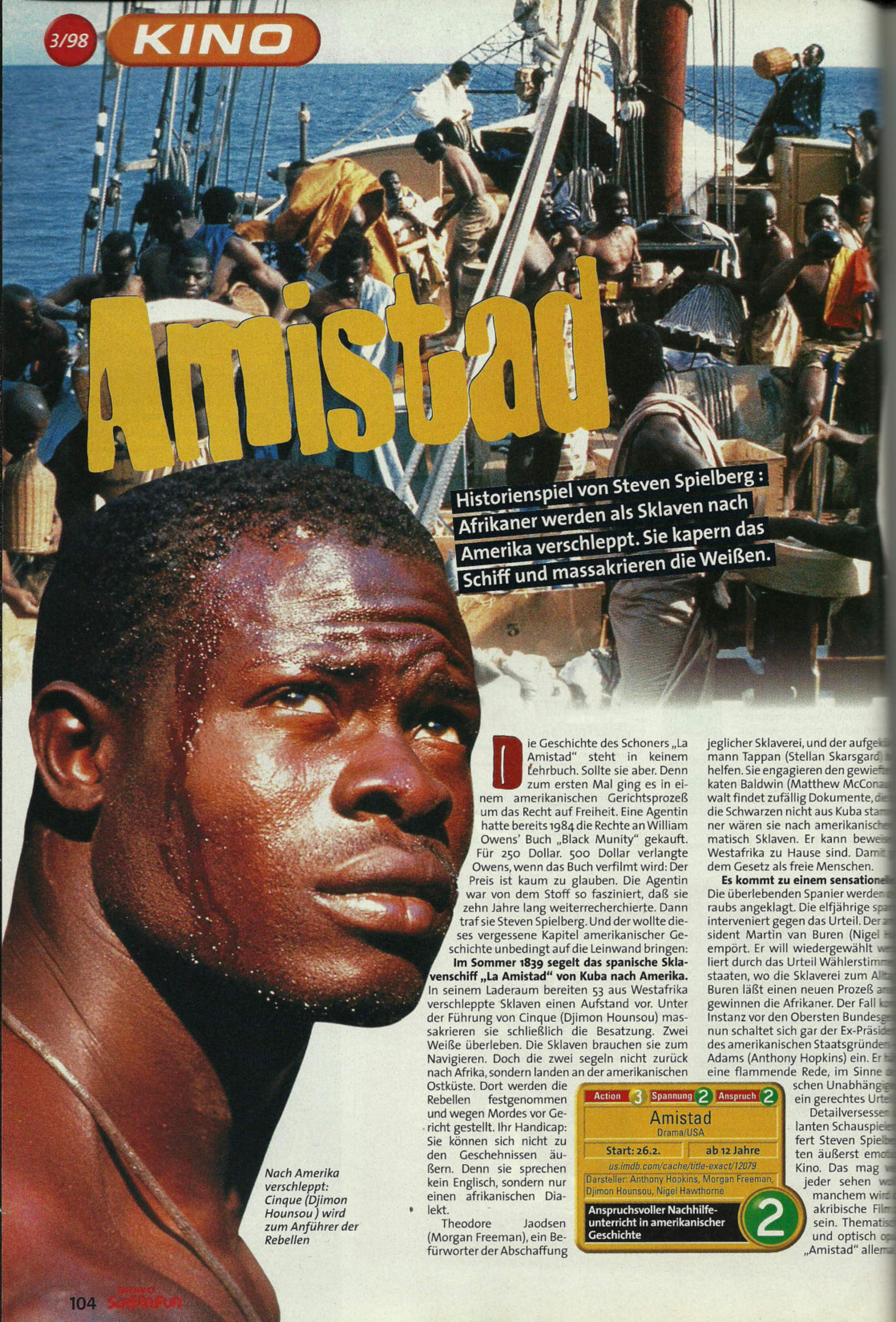
www.borussia-dortmund.de
Tip von Katrin Bauer

Borussia
„Hier erfahrt Ihr, wann die BVB-Stars das nächste Mal kicken und was sie neulich im Interview gesagt haben. Im Chat unterhalten sich Fans online. Manchmal sind auch Stars dabei."



ourworld.compuserve.com/homepages/if_jjfc
Tip von Daniel Ernst

Janet Jackson
„Die Homepage des Janet Jackson Fanclubs bringt brandaktuelle News zu Janets Auftritten und neuen Titeln. Sie ist eine der wenigen deutschsprachigen Webseiten zu Superstar Janet."



Amistad

Historienspiel von Steven Spielberg: Afrikaner werden als Sklaven nach Amerika verschleppt. Sie kapern das Schiff und massakrieren die Weißen.

Die Geschichte des Schoners „La Amistad" steht in keinem Lehrbuch. Sollte sie aber. Denn zum ersten Mal ging es in einem amerikanischen Gerichtsprozeß um das Recht auf Freiheit. Eine Agentin hatte bereits 1984 die Rechte an William Owens' Buch „Black Munity" gekauft. Für 250 Dollar. 500 Dollar verlangte Owens, wenn das Buch verfilmt wird: Der Preis ist kaum zu glauben. Die Agentin war von dem Stoff so fasziniert, daß sie zehn Jahre lang weiterrecherchierte. Dann traf sie Steven Spielberg. Und der wollte dieses vergessene Kapitel amerikanischer Geschichte unbedingt auf die Leinwand bringen:

Im Sommer 1839 segelt das spanische Sklavenschiff „La Amistad" von Kuba nach Amerika. In seinem Laderaum bereiten 53 aus Westafrika verschleppte Sklaven einen Aufstand vor. Unter der Führung von Cinque (Djimon Hounsou) massakrieren sie schließlich die Besatzung. Zwei Weiße überleben. Die Sklaven brauchen sie zum Navigieren. Doch die zwei segeln nicht zurück nach Afrika, sondern landen an der amerikanischen Ostküste. Dort werden die Rebellen festgenommen und wegen Mordes vor Gericht gestellt. Ihr Handicap: Sie können sich nicht zu den Geschehnissen äußern. Denn sie sprechen kein Englisch, sondern nur einen afrikanischen Dialekt.

Theodore Jaodsen (Morgan Freeman), ein Befürworter der Abschaffung jeglicher Sklaverei, und der aufge
mann Tappan (Stellan Skarsgard)
helfen. Sie engagieren den gewie
katen Baldwin (Matthew McCona
walt findet zufällig Dokumente, d
die Schwarzen nicht aus Kuba sta
ner wären sie nach amerikanisch
matisch Sklaven. Er kann bewe
Westafrika zu Hause sind. Dam
dem Gesetz als freie Menschen.

Es kommt zu einem sensation
Die überlebenden Spanier werden
raubs angeklagt. Die elfjährige sp
interveniert gegen das Urteil. Der
sident Martin van Buren (Nigel
empört. Er will wiedergewählt w
liert durch das Urteil Wählerstimm
staaten, wo die Sklaverei zum A
Buren läßt einen neuen Prozeß a
gewinnen die Afrikaner. Der Fall k
Instanz vor den Obersten Bundes
nun schaltet sich gar der Ex-Präsi
des amerikanischen Staatsgründe
Adams (Anthony Hopkins) ein. Er
eine flammende Rede, im Sinne
schen Unabhängi
ein gerechtes Urt

Detailversesse
lanten Schauspie
fert Steven Spie
ten äußerst emo
Kino. Das mag
jeder sehen w
manchem wir
akribische Fil
sein. Themati
und optisch o
„Amistad" alle

Action 3	Spannung 2	Anspruch 2

Amistad
Drama/USA

Start: 26.2. | ab 12 Jahre

us.imdb.com/cache/title-exact/12079

Darsteller: Anthony Hopkins, Morgan Freeman, Djimon Hounsou, Nigel Hawthorne

Anspruchsvoller Nachhilfeunterricht in amerikanischer Geschichte – 2

Nach Amerika verschleppt: Cinque (Djimon Hounsou) wird zum Anführer der Rebellen

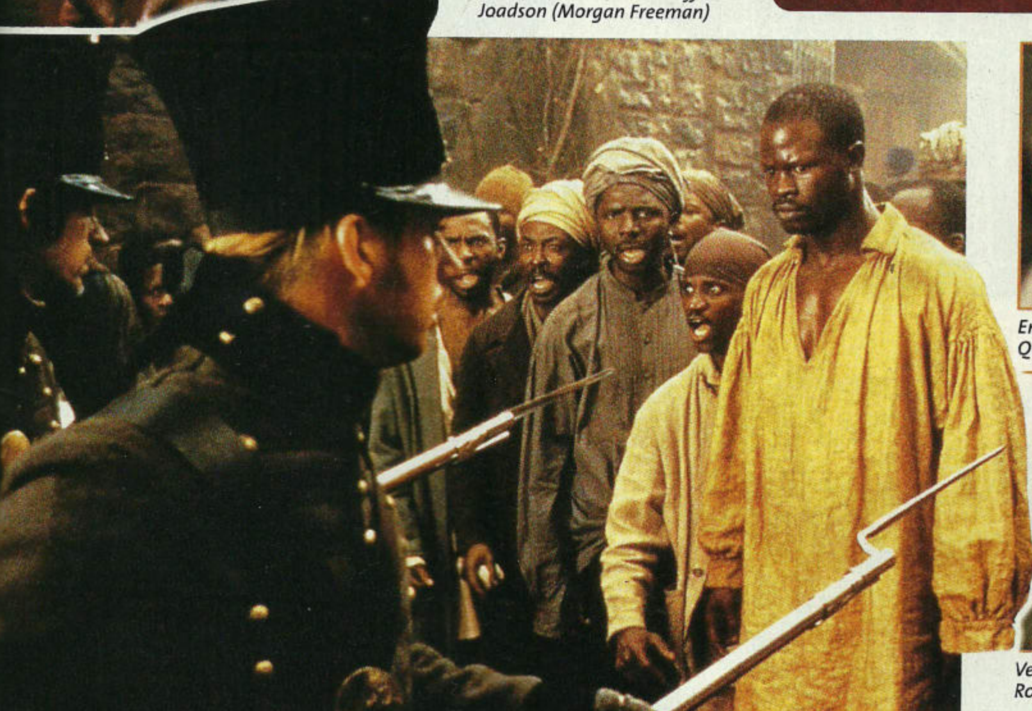
Westafrikaner werden als Sklaven verschleppt und rebellieren

Will die Sklaverei abschaffen: Joadson (Morgan Freeman)

Interview mit Steven Spielberg



SCREENFUN: Mr. Spielberg, Sie haben eine Menge Kinder...
Spielberg: Kann man sagen. Mit den Adoptierten sind es sieben.
Hat sich dadurch Ihre Themenauswahl geändert?
Und ob. Nehmen Sie „Amistad". Zwei meiner Kinder sind Afroamerikaner. Als ich von der Story hörte, dachte ich sofort daran, daß es eine wichtige Geschichte für diese Kids ist, aber natürlich auch für die anderen.
Selbst in den USA wissen nur wenige von dieser Revolte...
Ich wußte auch nichts davon. Doch als mir der Filmstoff angeboten wurde, war mir die Bedeutung sofort klar: Es ist einer der ersten Fälle, bei denen es um Menschenrechte ging.
Weshalb haben Sie für die Rollen der Afrikaner völlig unbekannte Leute genommen?
Ich wollte Schauspieler haben, die die Dialekte von Sierra Leone und den anderen westafrikaischen Gebieten beherrschen, aus denen die Aufständischen stammen. Sie müssen den Dialekt im Film ja sprechen.
Was war das Schwerste bei den Dreharbeiten?
Daß die Gefangenen wie Sklaven nackt auftreten mußten. Es war für sie wirklich demütigend und entehrend. Nur ging es nicht anders. Es war so.
Sie haben Ihre Kinder beim Filmen oft dabei. Durften sie bei diesen Szenen zuschauen?
Nein. Aber einige der Gerichtsszenen durften sie beobachten.
Drehen Ihre Kinder auch schon Filme?
Klar. Sie haben eine Videokamera, und Theo (9) und Max (12) haben gerade eine Art Stunt-Show gedreht. Produktion und Aufführung dauerten eineinhalb Stunden. Die Kosten waren gleich Null. Wirklich beispielhaft.





Engagiert sich für die Afrikaner: Ex-Präsident John Quincy Adams (Anthony Hopkins)



Verteidigt die Gefangenen vor Gericht: Anwalt Roger Baldwin (Matthew McConaughey)



...führt und auf dem Sklaven- ... zusammengepfercht



2. Nach der Revolte: Der Weiße soll das Schiff nach Afrika bringen



3. Das Schiff landet in Amerika. Die Afrikaner werden inhaftiert



4. Auf dem Weg ins Gericht: Wie Schlachtvieh in Ketten gelegt



5. Die Anklage ist siegesgewiß: Sie plädiert auf Mord



DER GUTE WILL HUNTI

Rebellisches Ge mit seinen Freu keine Prügelei landet schließ

Will Hunting (Ma Genie mit ei Gedächtnis. U Im Arbeiterviertel in einer Bruchbude u Dort löst er heimli vor denen selbst No tulieren. Nach eine landet Will im Knast wenn er sich einer T So wird der Therap (Robin Williams) se auf ein Leben in Frei

Geschrieben wur Hunting" vom Ha Damon und von Ben A Freund Chuckie). Vo spielten sie jede Szene haben wir immer vers Lachen zu bringen", e Dank. So konnte Reg („To die for") aus dies schichte einen uns machen, der gleich Globes" nominiert w auch eine Oscar-Nom

Action 2 Span

Der gute Will Hunti
Drama/USA
www.cine

Klasse gespielt, toll Berührende Geschi ein rebellisches Ge

Will Hunting (Matt Damon) lebt in Bostons Arbeitergegend, ist Putzmann und Mathegenie

Labern, abhängen: Will (3. v. li.) und seine Freunde lassen's sich in ihrer Stammkneipe gutgehen

Bißchen Sport muß sein: Dennoch ist Will an nichts und niemandem wirklich interessiert

Wills (M.) einzige Leide Keilereien. Für eine be landet er im Knast

Seid Ihr alle bescheuert? Ich soll mich einer Therapie unterziehen, um hier rauszukommen?

Das kann ja heiter werden mit diesem vertrottelten Therapeuten Sean (Robin Williams, r.)

Will und Sean werden Freunde und reden stundenlang über das Leben und natürlich die Liebe

Sean kommt wie Will aus der Arbeitergegend und hat einen Knacks, seit seine Frau starb

Putzmann Will hat sich ausgerech reiche Harvard-Studentin verkna schlauer als jeder Harvard-Profess

Die wichtigsten Filme und Videos des Monats

IN KÜRZE

Morgan Freeman als Polizeipsychologe

Denn zum Küssen sind sie da

Thriller · Start 5.3. · ab 16 Jahre beantragt
us.imdb.com/cache/title-exact/68518
Acht Frauen sind verschwunden. Unter ihnen die Nichte des Psychologen Dr. Cross. Die Cops kennen den Decknamen des Kidnappers und vermeintlichen Mörders: Casanova. Konventionell gestrickt. 3

Mitternacht im Garten von Gut und Böse

Südstaatendrama · Start 12.3. · ab 12 Jahre
us.imdb.com/cache/title-exact/80994


In bester Gesellschaft: Kevin Spacey (r.)

Reicher Antiquitätenhändler erschießt seinen Freund. Ein leider etwas zu ausgemährtes Drama um Lebemänner, Transen und Voodoo. 3

The Boxer

Drama · Start 19.2. · ab 12 Jahre beantragt
us.imdb.com/cache/title-exact/22333


Hübsch anzusehen: Daniel-Day Lewis (r.)

IRA-Kämpfer und Boxer war 14 Jahre im Knast, kehrt nach Belfast zurück, trifft seine alte Liebe wieder und findet nur im Boxring Ruhe. 3

Dämon

Thriller · Start 5.3. · ab 16 Jahre beantragt
us.imdb.com/cache/title-exact/44081
Ein Serienmörder wird hingerichtet. Doch die Morde gehen weiter. Tatverdächtig: Dämon Azazel, der in diverse Gastkörper schlüpft. Tückisches mit Denzel Washington. 3

Große Erwartungen

Drama · Start 5.3. · ab 12 Jahre beantragt
http://us.imdb.com/cache/title-exact/53757
Nach Charles Dickens: Finn verliebt sich in die reiche Estella, die ihn verläßt. Er wird berühmt – und trifft sie wieder. Mit Gwyneth Paltrow.


2

Text: Angelika Buscha · Fotos: Filmarchiv Neuner (3), BRAVO Archiv



Mal blond, mal braun: zwei der vielen Bruce-Willis-Masken

Richard Gere kennt den Schakal

Kille… Gesi… Bruc…

Die Akte Jane

Demi Moore im Fitneß-Wahn


Jeden Tag ins Trainingscamp

Mannweib: Demi Moore

Sie keucht, sie ächzt, und sie schwitzt wie ein Schwein. Sie robbt durch den Schlamm, stemmt einhändig Liegestütze und legt sich eine Glatze zu. Demi Moore spielt in Ridley Scotts („Alien") „Die Akte Jane" eine Testkandidatin in der Eliteeinheit Navy-Seals. Sie will beweisen, daß Frauen sowohl beim hammerharten Training als auch im militärischen Ernstfall ihren Mann stehen können. Das Ganze ist makellos inszeniert. Dennoch gehen einem die eiserne Lady Moore und die Militärpropaganda auf die Nerven.

Action 4	Spannung 4	Anspruch 3
Die Akte Jane Militärdrama/USA	Start: 26.2 ab 12 Jahre	

http://www.movies.com/GIJane/

Stramme Waden, eine Glatze und Fitneßübungen machen noch lange keinen klasse Film — 4

John Travo… Dustin Ho…



Der gefeuerte… Sam (John T… nig tumb, s… tabletten – und… worden. Er sch… wehr und Dyna… zurückzufordern… schießt er aus V… gen und kidnapp… Schulklasse und… Reporter Max… Max entfacht e… dienrummel u… strickten Sam. G… ral und wenig Sp…

KINO TOP 5

1. **Titanic** MIT LEONARDO DICAPRIO
2. **Comedian Harmonists** MIT KAI WIESINGER
3. **Nix zu verlieren** MIT TIM ROBBINS
4. **Der Morgen stirbt nie** MIT PIERCE BROSNAN
5. **Die Hochzeit meines besten Freundes** MIT CAMERON DIAZ




NEU AUF VIDE…

Bean



Komödie ab 6 Jahre
Der unterbelichtete Museumswärter Mr. Bean (Rowan Atkinson) wird von der Royal National Gallery als Kunstexperte in die USA geschickt. Der Europaimport „Dr. Bean" verwirrt die Amis mächtig: Zielsicher springt er von einem Fettnapf zum nächsten und verbreitet stets gut gelaunt und staunend das größte Chaos aller Zeiten. 2

Das fünfte…

Science-Fiction-Th…
New York 2259: D… wieder die Mens… Die Gegner: der d… fah… Br… me… bei… vo… Hö… Sc… lei… spa…



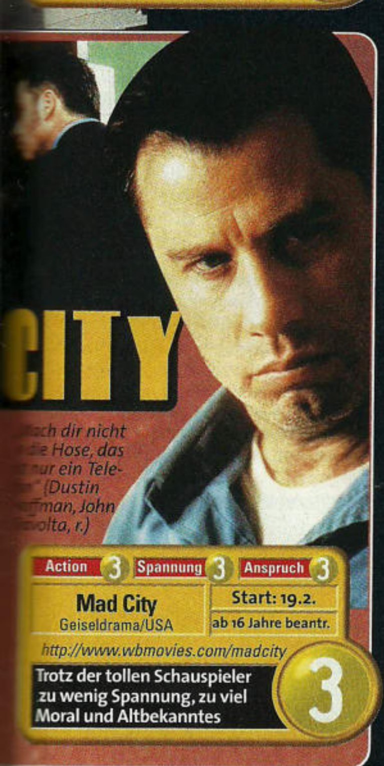


Movies

im Februar/März

Ob als schnurrbärtiger Yuppie, als eleganter Vorzeigeschwuler oder abgehalfterter Blondschopf mit Dreitagebart: Bruce Willis genießt es augenscheinlich, einen gewissenlosen Auftragskiller zu spielen, der die First Lady für 70 Millionen Dollar ermorden soll. Und den einzig der Ex-IRA-Terrorist Mulqueen (Richard Gere) identifizieren kann. Deshalb aquiriert ihn FBI-Chef Preston (Sidney Poitier). Das ungleiche Duo jagt den „Schakal" von Helsinki über Montreal bis Chicago. Und so gibt es in dem Film jede Menge Verfolgungsjagden und ein paar technische Gimmicks. Dennoch will Spannung nicht so recht aufkommen.





...ch dir nicht ...e Hose, das ...ur ein Tele-... (Dustin ...man, John ...olta, r.)



Böse Buben brandschatzen und morden in der Zukunft

Postman

Kevin Costner ist nicht weit und rettet die Welt

Kevin Costner: Saubermann in Sci-Fi-Kluft

Kevin Costner schlägt wieder zu: Als Produzent, Regisseur und Hauptdarsteller mischt er für seine Sci-Fi-Saga „Postman" die Zutaten aus „Der mit dem Wolf tanzt" mit denen aus seinem Flop „Waterworld". Hinzu fügt er klassische Westernelemente und Endzeitstimmung: In einer nahen Zukunft ist die Umwelt zerstört, nur kleine Menschengruppen haben überlebt. Sie werden tyrannisiert von General Bethlehem und seinen Gesellen. Als dieser den „Postman" in seine Mördertruppe zwingt, der aber kurz darauf fliehen kann, wird er zum Hoffnungsträger. Costner als Messias: In den USA wollte das keiner sehen.

Diesmal tanzt er mit dem Maulesel: Kevin Costner als „Postman"

Lost Highway



Mystery-Thriller
ab 16 Jahre

Verwirrspiel von „Twin Peaks"-Regisseur David Lynch: Von Eifersucht zerfressen, bringt Fred Madsen (Bill Pullman) seine Frau Rene (Patricia Arquette) um. Er landet in der Todeszelle und ist eines Tages verschwunden. Statt seiner sitzt der junge Automechaniker Pete im Todestrakt. Psycho-Schocker mit klasse Soundtrack von Nine Inch Nails und David Bowie. 2

Wilde Kreaturen

Komödie · ab 6 Jahre

Zoogeschichte mit John Cleese, Kevin Kline, Jamie Lee Curtis, Michael Palin („Ein Fisch namens Wanda"): Rollo soll aus einem Kuscheltier-Zoo einen reißerischen Vergnügungspark machen. Dabei sorgen entlaufene Taranteln, amouröse Verwicklungen und vermeintlich tote Tiere für reichlich Lacher. 2



KINO KLATSCH

Cameron Diaz
http://www.bomis.com/rings/camerondiaz

Die spröde Cameron Diaz ist kußfanatisch. Das stellten die beiden Regisseure Hobby und Peter Farrelly zu ihrem Erstaunen fest. Für die Romantikkomödie „Something about Mary" steht Cameron mit ihrem Freund Matt Dillon vor der Kamera. „Daß die beiden ein Paar sind, wußten wir nicht, als wir sie anheuerten", sagt Peter und freut sich wie verrückt über die knutschende Besetzung.

Götz George
germany.net/entertainment/stars/goetz_george.

Kann's nicht lassen: George schlägt wieder als Kommissar zu. Aber diesmal mit Herzschmerz: In „Solo für Klarinette" verfolgt er eine Mordverdächtige, in die er sich auch noch verknallt. George sollte aufpassen, denn dem Ermordeten wurde ein Stück seiner Genitalien abgebissen.

Claire Danes
http://nuvision.simplenet.com/actress/claire/

Vergöttert von Leonardo DiCaprio in „Romeo und Julia" und beschützt von Matt Dillon in „The Rainmaker", steht Claire Danes in Thailand für „Brokedown Palace" ohne Kavalier vor der Kamera. Sie spielt eine Touristin, die wegen Drogenschmuggels in den Knast kommt. „Nie ohne männlichen Schutz in Südostasien", erklärte sie. „Ich erlebe so ein Gefängnis zum Glück nur am Set, aber das läßt mich schon schaudern. Die Realität muß die Hölle sein."

Robert Downey Jr.
http://www.bserv.com/users/lesliv.htm

Blödmänner: Seine Drogenprobleme haben ihn nun doch in den Knast gebracht. 180 Tage sitzt Robert Downey Jr. im Gefängnis von Los Angeles. In der Zeit starten zwei seiner Filme (Robert Altmans „The Gingerbread Man" und „Two Girls and a Guy"). Downey Jr. ist nicht der einzige. Auch Christian Slater sitzt gerade 90 Tage ab. Grund: Tobsuchtsanfall im Kokainwahn.

Lisa Marie Presley
pathfinder.com/people/971117/features/aucoin.



Lisa Marie versetzte ihre Mutter in Panik, weil sie Ex-Mann Michael Jackson als Berater einsetzt. Am 1. Februar, ihrem 30. Geburtstag, erhielt sie die Kontrolle über das Presley-Vermögen. Erster Schritt der neuen Partnerschaft: Lisa Marie wird „Are you Lonesome Tonight" als Duett mit Vater Elvis herausbringen – alte Tapes machen's möglich!

Schö Fern

Virtuelle Figuren erobern das Fern SCREENFUN wollte sehen, wie die Kunstprodukte entstehen, und be die SZM Studios in München.

Virtual Reality hat das Fernsehen erobert: Da tummelt sich bei Max Schautzers „Pleiten, Pech und Pannen" ein am Computer designter Rabe im 3D-Format. Auf Pro 7 ist es die künstliche Figur „T-Wiee". Und auf Kabel 1 begrüßte uns früher „Hugo". Bei „Welt der Wunder" stehen die Moderatoren gar im virtuellen Studio. Und Lara? Ja, Lara flimmert seit Anfang des Jahres in ihrem TV-Spot für „Tomb Raider II" neu bearbeitet in die Wohnzimmer. Das Superweib lacht, schüttelt den Pferdeschwanz und beantwortet cool die Fragen der Presse.

Verantwortlich für die virtuellen Bilder ist die Firma SZM Studios. Sie ist eines der führenden deutschen Häuser einer neuen TV-Technik. Im Studio 11 ihres Firmengeländes in Unterföhring bei München steht seit ten Blue-Box-Ei Dazu gehören Schienen mo mehrere Hoch **Beim Blue-Bo zum Beispiel vor blauen Hi** haben sie ein Pro computeranimie gründe nicht. De nachträglich ein akribische Planu müssen die Mode markierungen ac sung vor oder zur kann später für d Illusion entstehen sich in einem ko ten Studio beweg **Die Kameras Verfahren direkt mit den Com**

Lara virtuell, virtuos, burschikos... Ihr Geheimnis: Motion Tracking

Laras Bewegungen werden von Menschen erzeugt, die in einem Sensorenanzug stecken. Die 32 Sensoren übermitteln die Bewegungsabläufe an Rechner. Diese ermitteln die Aktionen des Mitarbeiters und übertragen sie in Laras Bewegungsablauf. Die Programmierer übernehmen die Bearbeitung mit Hilfe von Gitternetzen (siehe rechts) und geben ihren Kollegen im Anzug genaueste Anweisungen, welche Bewegungen sie ausführen müssen. Dabei haben die Mitarbeiter einen eingeschränkten Sichtkontakt und sind nur über eine Tonleitung mit den Programmierern verbunden. Trotz der immensen Rechnerleistung kann dieser Prozeß Tage dauern. Feinheiten wie etwa das Schütteln des Pferdeschwanzes müssen noch aufwendig nachbearbeitet werden.



Ein Anzug voller Sensorenpunkte und ein Visor sorgen für die Entstehung von Laras Bewegungen. Vorab werden alle Schritte genau besprochen



Tanz, Eleganz und ein sportlicher Auftritt sind entscheidende Elemente von Lara. Wechselnde Tänzer schlüpfen in den Anzug

Nachbearbeitung am Bi Die Bewegungen des Tä auf Lara übertragen. La zunächst nur als Gitterne

...e neue ...hwelt



Die neueste virtuelle Moderatorin aus dem Hause SZM Studios: „Luna". Sie unterhält sich mit einem Gast im künstlichen Studio

Diese berechnen sämtliche Bewegungskoordinaten der Moderatoren und fügen den entsprechenden Hintergrundausschnitt des virtuellen Studios oder Spezialeffekte in das Bild ein.

SZM hat noch andere Tricks parat: Entstehen zum Beispiel Figuren wie Lara komplett am Rechner, sind sogenannte „Motion-Capture-Systeme" und das „Motion Tracking" verantwortlich (s.u., l.). Es entsteht eine Kunstfigur, die es mit jedem Menschen aufnehmen kann. Auch dabei können Hintergründe oder Spezialeffekte hinzugefügt werden, so daß eine komplette künstliche Welt entsteht.

Harmonisches Team: Max Schautzer und sein Rabe in „Pleiten, Pech und Pannen"

Interview mit Produzent Gert Zimmermann



Gert Zimmermann (31) verantwortet als Produktionsleiter bei den SZM Studios unter anderem die Entstehung von Lara und Co.

***ScreenFun*: Moderatoren aus Fleisch und Blut und virtuell animierte Figuren. Paßt das zusammen?**

Zimmermann: Sehr gut sogar. Und zwar unabhängig vom Alter. Max Schautzer, einer der dienstältesten Moderatoren, kommt mit dem animierten Raben in „Pleiten, Pech und Pannen" hervorragend zurecht.

Ist es vorstellbar, daß Figuren wie Lara Croft Moderatoren ablösen?

Das ist schon geschehen. Wir produzieren mehrere Fernsehformate, in denen vom Rechner erzeugte Figuren schon jetzt die Stars sind. Je mehr Persönlichkeit die Figuren haben, desto stärker akzeptieren die Zuschauer sie. In Japan etwa haben sie bereits eigene Fan-Clubs.

Gibt es ein Vorbild für Lara, oder ist sie das Produkt vieler?

Wir engagieren ganz unterschiedliche Tänzer, um die Bewegungen von Lara auszuführen. Sie alle und die Computerdesigner haben Lara geschaffen.

Wird Lara eines Tages berühmter sein als ihre Schöpfer?

Ich denke, das ist schon passiert. Und ich hoffe sehr, sie wird mit dem Ruhm fertig.



...und dieses Gitternetz ermöglicht es, jede Muskelbewegung genau zu berechnen und auszuführen. Auch Laras Lächeln. Danach werden verschiedene Hintergründe eingearbeitet (r. o.)

BRAVO SCREENFUN AKTION!

BRAVO SCREENFUN verlost eine Lara-Croft-Statue und fünfmal je ein „Tomb Raider II"-T-Shirt. Wer also Lust auf noch mehr Lara hat, schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Lara", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 18.3.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Lara – voll auf Karrieretrip

Sie paßt in kein gängiges Klischee. Lara Croft trägt unförmige Bergsteigerstiefel und macht fehlende Muskeln durch Oberweite wett. Aber gerade, weil sie nicht aussieht wie ein weiblicher Arnold Schwarzenegger kommt sie bei den Leuten an. Über drei Millionen Fans weltweit kauften 1995 „Tomb Raider". Und das nur aus einem einzigen Grund: Lara!

Die Pixel-Schöne entstand virtuell, ist ein Geschöpf aus dem Rechner und verfügt über erstaunlich menschliche Verhaltensweisen. Seit neuestem schmollt, blinzelt und lacht sie auch noch (s.o.). Als Schöpfer gilt der 24jährige Amerikaner Toby Gard. Nach der erfolgreichen Spielfortsetzung „Tomb Raider II" wurde Lara sogar gesellschaftlich akzeptiert: Sie schmückte das Cover des britischen Magazins „The Face". Das ist sonst nur Stars oder Models vorbehalten. Eine Love-CD mit Stücken von Gary Numan und U2 entstand. Und ein abendfüllender Spielfilm ist in Vorbereitung. Laras nächstes Ziel ist, Hollywood im Breitwandformat zu erobern. Dafür wünschen wir: Good Luck!

Text: Siegfried Tesche, Angelika Buscha · Fotos: SZM Studios (12)

DIE PROGRAMM-HIGHL

Spielfilme

20.15 SAT 1 SAMSTAG, 21. FEB.
VOLL NORMAAAL
SHOWVIEW: 87-8-89

Tommie wurschtelt in einer Auto-Werkstatt rum und klaut für seine Sammlung so manchen Auspuff – auch den einer Nobelkarosse. Besitzer ist Zuhälter Jupp. Der rastet aus.

Tom Gerhard kriegt eins auf die Mütze

20.15 RTL2 DIENSTAG, 24. FEB.
LIEBLING, HÄLTST DU MAL DIE AXT
SHOWVIEW: 681-1-908



Charlie (Mike Myers, „Wayne's World") gerät in Panik. Er glaubt, seine Verlobte sei eine axtschwingende Gattenmörderin. Sieht ja auch so aus...

Liebling, das ist nur ein Hackebeilchen

20.15 RTL SAMSTAG, 28. FEB.
PERFECT WORLD
SHOWVIEW: 721-2-461

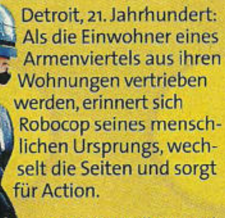
Langatmiges Melodram: Gangster ist auf der Flucht und nimmt Siebenjährigen als Geisel. Die zwei freunden sich an. Mit Kevin Costner (s.u.), Clint Eastwood.



Okay, ich qualme wie ein Schlot. Aber dafür kill' ich dich auch nicht



20.15 PRO 7 SAMSTAG, 7. MÄRZ
ROBOCOP 3
SHOWVIEW: 123-7-571



Detroit, 21. Jahrhundert: Als die Einwohner eines Armenviertels aus ihren Wohnungen vertrieben werden, erinnert sich Robocop seines menschlichen Ursprungs, wechselt die Seiten und sorgt für Action.

Robocop: Halb Mensch, halb Maschine

20.15 KABEL 1 DIENSTAG, 3. MÄRZ
THIS BOY'S LIFE
SHOWVIEW: 149-7-951

Leonardo DiCaprio als Teenie in den 50ern: Die geschiedene Caroline heiratet einen Mann, der auch mal zuschlägt. Ihr Sohn Toby muckt rum und macht sich aus dem Staub. Mit Robert De Niro.



Lächeln nur fürs Familienalbum

20.15 PRO 7 SONNTAG, 22. FEB.
DIE VERURTEILTEN
SHOWVIEW: 969-8-782

Stephen-King-Verfilmung vom feinsten: Andy sitzt lebenslang im Knast, wird erniedrigt, managt die illegalen Bankgeschäfte der Anstaltsleitung – und flieht.



Lebenslänglich im Knast: Tim Robbins (M.)

20.15 RTL2 FREITAG, 27. FEB.
AUF DER FLUCHT
SHOWVIEW: 674-6-640

Atemberaubendes Actionkino mit Harrison Ford als vermeintlichem Mörder Dr. Kimble und Tommy Lee Jones als Marshall Gerard. Gerard hetzt Kimble, Kimble jagt den wahren Mörder seiner Frau.

Brillante Hetzerei: Harrison Ford rennt um sein Leben

20.15 RTL SONNTAG, 1. MÄRZ
EIN VERRÜCKTES PAAR
SHOWVIEW: 701-9-517



Alter schützt vor Dummheit nicht. Und auch nicht vor der Liebe. Walther Matthau (l.) und Jack Lemmon geraten sich wieder in die Haare. Grund: eine neu zugezogene Lady. Viele coole Sprüche und Gags.



20.15 PRO 7 FREITAG, 6. MÄRZ
HEXEN HEXEN
SHOWVIEW: 133-9-983

Spaß garantiert: Der neunjährige Luke (r. u.) liegt mit der Oberhexe Frau Ernst (Anjelica Huston) im Clinch: Die haßt nichts so sehr wie Kinder und plant, alle in Mäuse zu verwandeln.



Dicke Luft: Jasen Fisher

22.15 PRO 7 DONNERSTAG, 5. MÄRZ
TANK GIRL
SHOWVIEW: 814-8-327

Comicverfilmung: schräg, schrill, laut und manchmal ziemlich albern. Im Jahr 2033 heizt Tank Girl Rachel dem fiesen Kesslee ein, der die knappen Wasservorräte der Erde kontrolliert.





Bis an die Zähne bewaffnet: Tank Girl Lori Petty

Serie

20.15 SAT 1 SONNTAGS, AB 22. FEB.
DER BULLE VON TÖLZ
SHOWVIEW: 31-3-77



Neues mit Benno (Ottfried Fischer): In „Tod am Faschingsdienstag" hat er es mit einem Mord am falschen Mann zu tun.

In Faschingskluft auf Mörderjagd

14.40 RTL 2 MO-FR
TICO
SHOWVIEW: 877-364 (19.2.)

Cartoon: Die 11jährige Nanami befreundet sich mit dem Killerwal Tico, mit dem sie viele Abenteuer besteht.

19.55 VOX FREITAGS
HIGHLANDER
SHOWVIEW: 989-6-469 (20.2.)

Neue Staffeln: Duncan MacLeod alias Adrian Paul fightet wieder gegen sämtliche Bösewichter der Welt.

Spring mir über die Klinge, Kleiner!

14.30 PRO 7 SAMSTAGS
EIN MOUNTIE IN CHICAGO
SHOWVIEW: 62-1-50 (21.2.)

Kanadische Erfolgsserie: Constable Fraser geht mit seinem tauben Wolfshund nach Chicago. Großstadtcop Vecchio hält den Kleinstadtbullen für eine taube Nuß.

18.05 RTL 2 DONNERSTAGS, AB 19. FEB.
NEW YORK UNDER COVER
SHOWVIEW: 973-6-155

Incognito ermittelt eine Handvoll Cops in den Straßen von New York. Mit dabei unter anderen: Naomi Campbell und Rapper Ice T.



Ob das Zeug wohl gefährlich ist?

20.15 SAT 1 MO-FR, AB 19. FEB.
STAR TREK – DEEP SPACE NINE
SHOWVIEW: 27-2-49

26 neue Folgen. Es herrscht Krieg zwischen den Klingonen und der Föderation. Es droht eine Apokalypse.

10.25 PRO 7 MITTWOCHS, AB 21. FEB.
BUGS BUNNY
SHOWVIEW: 125-9-599

Seit 50 Jahren bringt Bugs Bunny mit Vorliebe Freunde wie Porky Pig und Daffy Dug auf die Palme.

Mein Name ist Hase, ich weiß Bescheid

Fun

20.00 VIVA SAMSTAGS, A
LOOP TV
SHOWVIEW: 15

Neues Highlight: Ceci präsentiert Fashion, Li Funsport. Mit dabei P und Ginuwine, der Ce Bauchmuskel-Training



23.15 RTL MO-FR, AB 25.
ANDREAS TÜRCK
SHOWVIEW: 3

Ex-„Dalli Dalli"-Moderator Andreas Türck so die nachmittäglichen Talkrunden kräftig aufmischen. Wir wünschen: Good Luc

Strahle Andreas T



18.00 NICKEL SONNTAG, 22.
ALLES KL
SHOWVIEW: 9

Best of von „Alles Kla fahrensten Witze, die



20.15 RTL 2 SONNTAG, 22.
DIE BRA SUPERSH
SHOWVIEW: 6

Staraufgebot mit Ve hung von BRAVO-„O In der Dortmunder W falenhalle u. a. Backs Boys, 'N SYNC, Kelly Family, Aqua, Nana, Gil, Moffats, Robbie Williams.

Moderatorin Lori Stern



20.15 ARD FREITAG, 6. MÄ
ECHO '98
SHOWVIEW: 7

Der Deutsche Schallp wird in Hamburg verg tor: Axel Bulthaup. G Toe, Wolfgang Petri, A



23.25 PRO 7 MONTAGS, AB
COMEDY FACTORY
SHOWVIEW: 6

Vielleicht etwas spät, kann's ja aufnehmen Comedians haben Po gagiert. Da sieht ma als Klofrau, eine ande

10.30 ZDF SAMSTAG, 14.
ACHTERB
SHOWVIEW: 1

„Donald und Daisy Kräftig mischen die Daten-Highway auf.





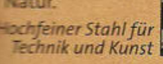
Text: Angelika Buscha . Fotos: BRAVO-Archiv (2), Michael Kayser, BRAVO Sport

Reportage



20.15 ZDF SONNTAG 22. FEB.
DAS MATERIAL MACHT'S
SHOWVIEW: 881-857

Die Natur liefert Horn, Holz, Haut oder Seide. Bei der Entwicklung neuer Materialien wie Plastik oder Stahl orientieren sich Designer und Wissenschaftler ebenfalls an den Vorgaben der Natur.



Hochfeiner Stahl für Technik und Kunst



14.10 PRO 7 SONNTAG, 22. FEB.
KALAHARI–BIGFOOT
SHOWVIEW: 398-3-174

Der Nager ist echt komisch: Die Mischung aus Hase und Känguruh lebt auf Riesenfüßen am Wüstenrand.



Achtung, scharfe Krallen! Der Springhase



19.45 PRO 7 SONNTAG, 1. MÄRZ
TIERBABIES
SHOWVIEW: 305-130

100. Sendung „Welt der Wunder": Alles über Tierbabies, weshalb sie tolpatschig sind oder auch von Tiermüttern abgelehnt werden.



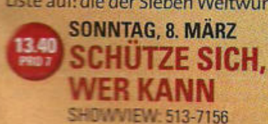
20.15 ZDF DIENSTAG, 3. MÄRZ
WOLFSSPUREN
SHOWVIEW: 830-574

Zwei preisgekrönte Kameraleute machen sich auf die Suche nach den letzten wilden Wölfen. Bislang umfassendster Einblick in deren Leben und so noch nie gezeigte Aufnahmen.



19.30 ZDF SONNTAG, 8. MÄRZ
DIE SIEBEN WELTWUNDER
SHOWVIEW: 13-9-72

Antiparos wanderte vor 2000 Jahren umher und stellte eine einzigartige Liste auf: die der Sieben Weltwunder.



13.40 PRO 7 SONNTAG, 8. MÄRZ
SCHÜTZE SICH, WER KANN
SHOWVIEW: 513-7156

Farben, Düfte, Töne: Was haben Balzrituale und Werbekampagnen gemeinsam? Witzig.



14.05 PRO 7 SONNTAG, 15. MÄRZ
DIE HINTERHOF-BANDITEN
SHOWVIEW: 422-554

Intelligent, zäh und geschickt: Waschbären fühlen sich selbst im dicksten Großstadt-Trubel wohl und gedeihen großartig.

Sport





00.47 ZDF DONNERSTAG, 19./20. FEB.
OLYMPIA LIVE
SHOWVIEW: 232-172-778

Bis 15.00 Uhr: u.a. Eishockey (Halbfinale), Kür Damen, Nordische Kombination, Alpin, Eisschnellauf

00.25 ARD FREITAG, 20./21. FEB.
OLYMPIA LIVE
SHOWVIEW: 931-73-808

Bis 9.00 Uhr: u.a. Biathlon, Eisschnellauf, Eishockey, Viererbob, Riesenslalom-Damen, Herren, Eiskunstlauf: Schaulaufen der Sieger



0.35 ARD SAMSTAG, 21./22. FEB.
OLYMPIA LIVE
SHOWVIEW: 389-49-754

Bis 12.00 Uhr: u.a. Nordische Kombination, Biathlon, Staffel, Olympischer Rückblick, Abschlußfeier



20.15 ARD MITTWOCH, 11. MÄRZ
FUSSBALL-SUPERCUP
SHOWVIEW: 902-52-966

Europäischer Supercup, Rückspiel. Es treten an: Dortmund gegen Barcelona

14.00 ARD DONNERSTAG, 12. MÄRZ
BIATHLON WELTCUP FINALE
SHOWVIEW: 60-9-09

Super-G Damen/ Super-G Herren, Weltcup Finale in Hochfilzen



8.45 ARD SAMSTAG, 14. MÄRZ
SKI WELTCUP FINALE
SHOWVIEW: 582-41-824

Bis 14.30: Finale in Crans Montana: Riesenslalom Damen, 1. und 2. Lauf, Riesenslalom Herren, 1. und 2. Lauf



10.15 ZDF SONNTAG, 15. MÄRZ
SKI WELTCUP FINALE
SHOWVIEW: 633-33-950

Bis 14.00 Uhr: Weltcup Finale Ski Alpin; Damen Riesenslalom, Herren Slalom, Biathlon Mannschaftswettläufe



15.05 ARD SONNTAG, 15. MÄRZ
SPORTSCHAU EXTRA
SHOWVIEW: 582-41-824

Biathlon Weltcup in Hochfilzen, Weltcup Skispringen am Holmenkollen/Oslo; Eisschnellauf-Weltmeisterschaften in Heerrenveen

Achtung, Nachttermine! Benutzt zum Aufzeichnen die Showview-Zahlen!

Computer



22.00 BR ALPHA SAMSTAG, 28. FEB./7. MÄRZ
COMPUTERTREFF
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
www.br-wissenschaft.de/

28. Feb.:
1. Besuch des Massachusetts Institute of Technology: Entwicklung von Spielbausteinen, mit denen Ihr z.B. intelligente Roboter zusammenbauen könnt
2. Datenbanken im Vergleich, neue Grafiksoftware

7. März:
1. Besuch einer Halbleiterfabrik: Herstellung von Mikrochips
2. Was Ihr beim Zusammenbau von Computern beachten solltet

14.30 WDR SAMSTAG, 21. FEB.
COMPUTERCLUB
SHOWVIEW: 558-976
www.wdr.de/tv/computer-club.de

Computerclub Reportage: Ort: Technische Hochschule Aachen.
1. Die Einschreibungen für die technischen Fächer gingen in den letzten Jahren um die Hälfte zurück. Warum?
2. Zusammenarbeit zwischen Industrie, Lehre und Forschung
3. Forschungsprojekte Elektroauto, Roboter.

17.15 3 SAT SAMSTAGS, 21./28. FEB., 7./14. MÄRZ
CLICK
SHOWVIEW: 890-470/ 311-770/ 232-571/ 782-066
http://www.vox.de

21. Feb.:
1. Baulogistik und High Tech: Satellitenüberwachte Koordination von LKW-Einsätzen an Berliner Großbaustellen
2. Oscar & Co.: Filmpreise im Netz

28. Feb.:
Für und Wider virtueller Testszenarien, die Tierversuche ersetzen sollen

7. März
Reportage über virtuelle Werbung

14. März
1. Videoästhetik im TV und bei Computerspielen: Welche Gefahren hat sie?
2. Informatiker entwickelten ein Programm, das pornographische Inhalte im Internet anhand sogenannter elektronischer Fingerabdrücke erkennt



6.00 SW 3 MO-FR, AB 23. FEB. **Tip**
DASDING
SHOWVIEW: 654-2-033 (23.2.)
www.dasding.de

Die Sendung „DASDING" kennt Ihr vielleicht schon über das Astra Digital Radio oder als Live-Real-Audio-Programm aus dem Internet. Jetzt wird „DASDING" zum computergesteuerten Multimedia-Fernsehen.

Dabei könnt Ihr Euch Euer Programm aus Hörfunk, Fernsehen und Internet interaktiv während der Sendung zusammenstellen. Ihr könnt die Abläufe per Computer und Modem, Telefon oder Fax steuern. Regie führt ein Computer. Zum entsprechenden Musikprogramm zum Beispiel entwickelt der PC auf mehreren Ebenen Videoanimationen, Grafik- und Textinformationen, die er dann zu einem Fernsehbild zusammenfügt.



21.30 3SAT MONTAG, 2. MÄRZ
NEUES... DIE COMPUTERSHOW
SHOWVIEW: 362-5647
http://www.3sat.com/NEUES.htm.

1. Spracherkennungsprogramme
2. Die interessantesten Netzwerkspiele
3. Sicherheit im Netz – geht das?
4. Netzwerkfähiges Betriebssystem: Windows NT
5. Mac-News



21.30 3 SAT MONTAG, 9. MÄRZ
NEUES... AUS COMPUTER-REDAKTIONEN
SHOWVIEW: 345-4151
http://www.3sat.com/NEUES.htm

Die Themen standen bei Redaktionsschluß noch nicht fest



„DASDING" geht auf Sendung, und jeder kann bei der Programmgestaltung mitmischen: egal, ob über Computer und Modem, Faxgerät oder Telefon

DAS STA[R TREK] H[OTEL]

Mitten in der Spielerstadt Las Vegas warten paradiesische Zeiten auf „Star Trek"-Fans: In diesem Hotel sieht alles so aus wie auf der Enterprise!

Zwei Jahre lang wurde das Las Vegas Hilton auf „Star Trek" getrimmt

STAR TREK THE EXPERIENCE LAS VEGAS HILTON

NEWS
VIRTUAL TOUR
COMM CENTER
BACKGROUND

News

Make your plans, pack your bags, set your course - full speed ahead. This time it's real!

Star Trek: The Experience ™ at the Las Vegas Hilton is open and ready to transport you to the 24th century to become a part of the most popular space adventure of all time.

Main Entrance

The Grand Opening events on January 3rd and 4th attracted dozens of stars from the world of *Star Trek* and beyond and thousands of eager fans.

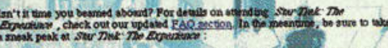
Isn't it time you beamed aboard? For details on attending *Star Trek: The Experience*, check out our updated FAQ section. In the meantime, be sure to take a sneak peak at *Star Trek: The Experience*:

- Virtual Tour - take a walk through the different areas that make up *Star Trek: The Experience*.
- Comm Center - get on the *Star Trek: The Experience* e-mailing list and receive the latest news.
- Background - go behind-the-scenes, relive the construction of *Star Trek: The Experience*, and meet the team that made it happen.

See you there!

STAR TREK CONTINUUM

For all you die-hard *Star Trek* ™ fans, don't forget to visit the STAR TREK: CONTINUUM, the official online information source for all things *Star Trek*.



Weitere Informationen findet Ihr auf der Internetseite http://www.startrekexp.com

„Spiel' oder kämpfe, Fremder!"



Auch die Brücke der Enterprise wurde aufgebaut. Stündlich wollen fast 1000 Besucher auf dem Kapitänssessel Platz nehmen – jetzt wird er bewacht

Das Museum: Hier finden Fans jede Menge Requisiten und Kostüme ihrer Lieblingsserie





Viele Gäste bringen ihre [...] und stolzieren damit du[...]

Die Souvenirs

Solche Trophäen lassen sich gegen Vorlage irdischen Gelds erwerben – leider nur in Las Vegas! Andere Fanartikel und Infos findet Ihr im Internet unter *www.startrek.com*



Shoppingbags des nächsten Jahrtausends



Eine Nachbildung eines Borg-Kopfes



Günstige Souvenirs: Borg-Becher und Phaser



Cool: eine echte Klingonen-Kluft



Sauteuer: Die Jacke kostet ca. 4000 Mark



Richtige Sternzeit mit der „Star Trek"-Armbanduhr

INFO

Las Vegas Hilton

3000 Paradise Road
Las Vegas, Nevada 89[...]
Eintritt: 9,95 Dollar (ca. [...]
Internet: *http://www.sta[...]*
Kosten: ca. 70 Millionen [...]
Souvenirs: Ab 3 Dollar – [...]
Dollar für eine Klingonen[...]

TREK
TEL

Die Besatzung

Zur Eröffnung von „Star Trek – The Experience" am 3. Januar kamen natürlich auch die Schauspieler der Serie. SCREENFUN war bei der Eröffnung dabei und hat für Euch die Stars – übrigens alle in Zivilkleidung – entdeckt:



Scotty (James Doohan, l.) und Uhura (Nichelle Nichols, r.)

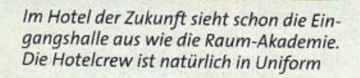


Sicherheitschef Tuvok (Tim Russ) kam ohne Spitzohren

Kam ohne Visor: Geordie (LeVar Burton, r.)

Counsellor Deanna Troi (Marina Sirtis, r.)

Commander Riker (Jonathan Frakes, r.) genoß den Abend



Im Hotel der Zukunft sieht schon die Eingangshalle aus wie die Raum-Akademie. Die Hotelcrew ist natürlich in Uniform



Ein Muß für Trekker: Der Kurzfilm „Star Trek – The Experience". Im High-Tech-Bewegungssimulator spürst Du jeden Treffer

Es ist wohl der Traum jedes echten „Star Trek"-Fans, einen Tag auf dem Raumschiff Enterprise zu verbringen. Nun, einen Trip ins All bietet noch kein Reisebüro, aber auf der Erde ist man dem Raumschiffbesuch schon ein Stück näher gekommen.

Die Spielerstadt Las Vegas, die mitten in der amerikanischen Wüste liegt, lockt ihre Besucher mit verrückten Attraktionen in die Spielcasinos. Das Prinzip ist einfach: Je verrückter das Hotel, desto mehr Gäste. Je mehr Gäste, desto voller das Casino. Je voller das Casino, desto mehr verdient das Hotel.

Kein Wunder also, daß bei dem Erfolg der Serie auch im Las Vegas Hilton das „Star Trek"-Fieber ausgebrochen ist. **Für rund 70 Millionen Dollar wurde die Welt der Föderation, Klingonen und Ferengis originalgetreu nachgebaut.** Schon die Hotelhalle sieht aus wie ein Weltraum-Hafen, in dessen Mitte ein riesiges Enterprise-Modell schwebt. Außerdem zu besichtigen: Das Promenadendeck aus „Deep Space Nine", Quarks Bar und Restaurant, ein Turbolift und ein mysteriöses Shuttle.

Das Shuttle entpuppt sich als rasantes Erlebniskino. Eine vierminütige Fahrt mit diesem High-Tech-Bewegungssimulator, in dem 27 Passagiere Platz finden, wird keiner der Besucher je vergessen.

Das Besondere daran: Die Plattform, auf dem die Kinosessel montiert sind, kann sich sehr schnell und präzise bewegen. Der extra dafür gedrehte Kurzfilm „Star Trek – The Experience" („Star Trek Das Erlebnis") ist auf die Bewegungen der Plattform abgestimmt. Wenn also im Film das Shuttle von einem Phaser getroffen wird, vibriert für den Zuschauer der ganze Raum – dieses System vermittelt ein unglaubliches Kinogefühl.

Das Erlebnis wirkt täuschend echt, weil die Passagiere, während sie mit Warp-Geschwindigkeit durchs All rasen, seitlich, nach oben, und nach vorne aus den Fenstern der Raumfähre schauen können. **Erzielt wird die Illusion mit Hilfe von 15000 künstlichen Sternen, 1,2 Kilometer Neonröhren, 24 Laserdisk-Spielern, 28 Videomonitoren und 22 Hochleistungscomputern OSD 9000.** Insgesamt wurden für „Star Trek – The Experience" 16 Kilometer Audiokabel und 300 digitale Lautsprecher verbaut. Solche Simulatoren werden übrigens auch zur Ausbildung von NASA-Astronauten oder Kampfpiloten benutzt.

Anschließend stärkt man sich in „Quarks Bar und Restaurant". Die Speisekarte reicht vom einfachen „Cheese BORGer" über „Klingon Kebab", „Glob am Stiel" bis zum „Romulanischen Warbird" (schmeckt sehr nach Hähnchen). Hartgesottene trinken romulanisches Ale (blaues Bier), Vulcan Nerve Pinch oder antialkoholischen James „Tee" Kirk. Aufgenommen werden die Bestellungen übrigens von Ferengis oder Klingonen, die sämtliche Wünsche in einen Tricorder tippen.

Die letzte Attraktion, das „Museum der Zukunft", beherbergt über 200 Original-Requisiten aus den Serien. Hier bewundert man Phaser, Tricorder, Uniformen sowie klingonische Messer und Schwerer (darunter die berühmten Bat' leth und Macleth).

Ernüchternd wirkt beim Besuch des Museums allerdings, daß Geordis Visor in Wirklichkeit eine lackierte Haarspange ist, und Dr. McCoys erster medizinischer Scanner ein geklauter Salzstreuer aus der Kantine war. Und wer sich in einem der fünf „Star Trek"-Souvenirläden eine echte Lederjacke der Föderation aussucht, muß astronomische 2000 Dollar (ca. 4000 Mark) auf den Tisch blättern.

Da hört der Spaß auf, und die Träumerei fängt an.



Solchen Ferengis begegnet Ihr im Star Trek-Hotel auf Schritt und Tritt

Text: Yves Dichter · Fotos: Bauer Publishing Co. (22)



„Hat denn die Abmagerungskur bei Deinem Mann gewirkt?"
„Sagenhaft sogar! Er hatte doch auf der Brust so ein tätowiertes Schlachtschiff. Das ist jetzt ein Faltboot!"

Bei der Verkehrskontrolle:
„Sind Sie verrückt, mit achtzig durch die geschlossene Ortschaft zu rasen?"
Darauf sie pikiert: „Das ist nur mein Hut, Herr Wachtmeister, der mich so alt macht...!"

„Ein anstrengender Film", beschwert sich Petra nach der Vorführung bei ihrer Freundin. „Viermal mußte ich den Platz wechseln!"
„Wurdest Du belästigt?"
„Ja, aber erst vom vierten!"

Auf einer Führung in Ägypten.
„In diesem Behälter wird die Asche einer ägyptischen Königin aufbewahrt."
Staunt eine ältere Besucherin: „Soviel hat die geraucht?"

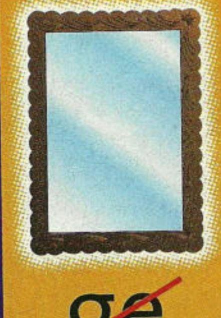
Was haben Autos mit Autofahrern gemeinsam?
Sie schlucken viel, qualmen mordsmäßig und kommen frühmorgens nur schwer in Gang.

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

Patient: „Ich bin vom Baum gefallen."
Arzt: „Sehr hoch?"
Patient: „Blödsinn - runter!"

BILDERRÄTS

Gesucht ist ein Wort, daß Ihr aus den drei Bildern zusammensetzen müßt. Dabei sind die angegebenen Buchstaben wegzulassen, wenn sie durchgestrichen sind, oder durch einen anderen Buchstaben zu ersetzen.





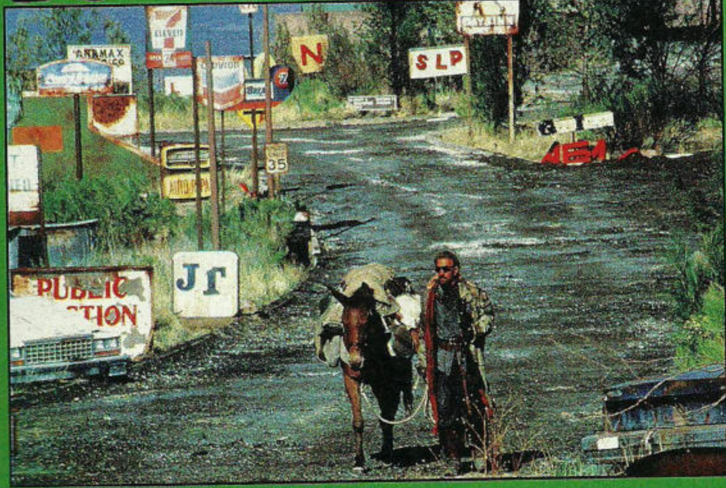
Petermann tuckert mit seiner Uralt-Rostlaube bei Rot über die Kreuzung. Ein Polizist brüllt: „Halt, fünfzig Mark!" „Gebongt", willigt Petermann ein. „Das Auto gehört Ihnen!"

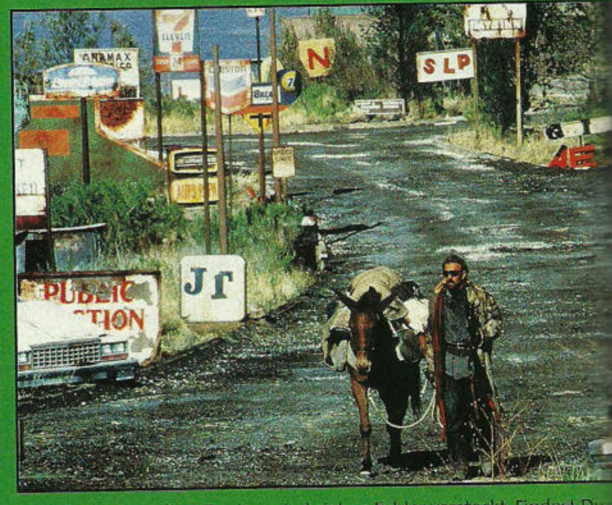
Zwei Bergsteiger auf dem Weg nach oben zum Gipfel. Plötzlich rutscht der eine aus und stürzt kopfüber in eine Gletscherspalte.
„Hast Du Dir wehgetan, Kurt?" ruft ihm sein Freund nach.
„Neeeeiiinn!"
„Wieso nicht?"
„Ich falle noch!"

Der Kommentar nach der Heimweg:
Sie: „Du hast mal wieder geredet. Ich kann nur niemand mitgekriegt hat betrunken warst!"

Eine Dame zum blinden Ecke: „Hier, guter Mann, Pfennig."
„Moment mal - das sind Pfennig!"
„Aber hallo, können Sie den „Entschuldigen Sie - ich als Vertretung. Der Blinde gegangen."





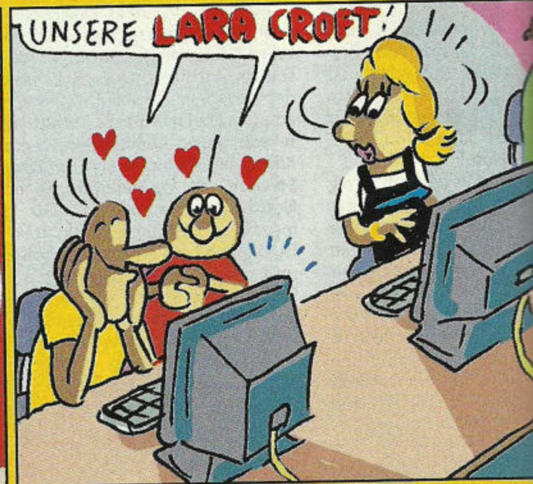


Hier seht Ihr Kevin Costner in seinem neuen Streifen „Postman" gleich zweimal die Straße runterziehen. Doch es sind sieben Fehler versteckt. Findest Du









Comic: Rolf Boyke
Fotos: Bernd Huber (2), BRAVO-Archiv

Die Auflösung der Bilderrätsel findet Ihr auf Seite 121

Machen Spiele klüger?

Ewig vor dem Bildschirm sitzen und spielen – da muß man ja verblöden! Ach, Quatsch, das finden doch nur Außenstehende so. 14 SCREENFUN-Leser und Leserinnen talken darüber.



ScreenFun: Würdet Ihr denn sagen, daß Computerspiele klug machen?

Paul: Spiele machen nicht klüger, sie machen in erster Linie Spaß.

Matthias: Ich kaufe mir nur Spiele, die Spaß machen und bei denen man nicht lernen muß. Computerspiele, zum Lernen machen nämlich keinen Spaß. *(Lachen)*

David: Strategiespiele machen ein bißchen klüger. 3D-Shooter oder Spiele, bei denen man nur rummetzeln muß, machen nur Spaß.

Tobias S.: Computerspielen bringt außer Spielspaß überhaupt nichts. Reaktionen oder taktisches Vorgehen lernst Du vielleicht. Aber schlauer werden – keine Chance.

ScreenFun: Machen Spiele dümmer?

Sabine: Klüger machen Computerspiele auf keinen Fall, aber dümmer würde ich auch nicht sagen. Sie beschränken einen, etwa in der eigenen Kreativität.

Felix: Dümmer? Ja, okay, wenn man Tag und Nacht spielt, dann verblödet man natürlich. Irgendwann kann man sich nicht mehr miteinander verständigen.

Evelyn: Spiele sollten weder klug noch dumm, sondern einfach nur Spaß machen. Dazu sind sie eigentlich auch da. Ich finde aber, daß es manche übertreiben und dadurch den Kontakt zur Welt verlieren. Deswegen denke ich, daß Computerspiele nicht dumm machen, aber manchmal einsam.

ScreenFun: Auch wenn den meisten von Euch Spiele einfach nur Spaß machen – kann man trotzdem etwas dabei lernen?

Tobias B.: Ja, man muß überlegen und alles erkunden. Zum Beispiel bei ***„Tomb Raider II“*** im ersten Level, da mußt Du richtig überlegen, wo Du jetzt reingehst. Man muß die Gegend erforschen, und das strengt auch ein bißchen die Phantasie an.

David: Bei ***„Resident Evil“*** auch. Du läufst durch ein riesiges Gelände und mußt alles erforschen und auch Rätsel lösen. Und genauso ist es auch bei ***„GoldenEye“***.

Sabine: Ach komm, hör' mal auf!

David: Ich finde schon, daß man ein Spiel ernster nehmen kann – ***„Sim City 2000“*** zum Beispiel, wo sich alles ums Geld dreht. Man braucht ein paar Voraussetzungen für eine solche Simulation, wie etwa taktisches Vorgehen und gute Reaktionen, aber nicht unbedingt Intelligenz.

ScreenFun: Glaubt Ihr, daß man Spielerfahrungen in das echte Leben übertragen kann?

Evelyn: Ich denke, daß es eine Scheinwelt ist. Im echten Leben geht das alles ja nicht. Spiele sind einfach nur da, um Spaß zu haben. Da kannst Du Dir einfach denken: Scheiß drauf! Ich kann machen, was ich will, und im Grunde ist es sowieso egal, was ich tue. Man kann nicht sagen, daß man davon was lernt.

Tanja: Ich denke schon. Du simuliert ja praktisch die richtige Welt. Du kannst ja sagen, okay, wenn ich je wäre, was würde ich ma dann überlegt man sich wäre es wirklich echt.

Paul: Kennt Ihr ***„GTA“***? We geht auf die Straße, k überfährt oder erschießt L

ScreenFun: Was meinen die

Felix: Wenn Simulatione gut gema dann k schon w Wo m dann

Interview: Christian Bleimhofer · Fotos: Klaus Börner (6)

anwenden kann, das ist allerdings wieder eine andere Frage.
Patrick: Es trainiert das Gehirn, wenn man sich in einer bestimmten Spielsituation vorstellt, was man tut, und dann entsprechend handelt. Das nützt mir auch sonst.
Simon: Ich meine auch, daß man bei Computerspielen viel überlegt, was passieren könnte. Bei Rennspielen geht es mehr um die Koordination von Auge und Handeln – man muß reagieren, wie etwa bei *„Formel 1“*: Wenn sich das Auto dreht, muß man blitzschnell gegenlenken.
Tobias S.: Bei einem Autorennspiel kann ich mir schon vorstellen, daß das Reaktionsvermögen erweitert wird. Kann schon sein, daß man etwas dabei lernt. Aber das wirkt halt meistens unbewußt.
Felix: Es kommt echt darauf an, wie gut das Spiel ist: Bei einem Gameboy-Spiel kann man nicht so viel lernen wie bei einem superkomplexen realistischen Spiel, bei dem man schon etwas mehr Erfahrung sammelt.
Tobias B.: Im Berufsleben, da gibt es ja auch so was. Jetpiloten etwa fliegen ja am Anfang auch nicht wirklich, wegen der Kosten, sondern sie machen Simulationen. Daraus lernt man natürlich.

Simon, 13 Jahre

Bei Rennspielen geht es um die Koordination von Auge und Handeln – man muß schnell reagieren

ScreenFun: Strategisches Denken, Phantasie, schnelles Reaktionsvermögen, das ist ja schon mal eine ganze Menge – und wie sieht's mit Englisch aus?
Tobias B.: *„GoldenEye“* ist auf Englisch! Die Missionsbeschreibungen muß man auf Englisch lesen. Da keiner irgendwas redet, muß ich im Wörterbuch nachschlagen, wenn ich etwas nicht verstehe.
André: Ich spiele Teile der „Star Trek“-Reihe. Die erscheinen manchmal nicht auf Deutsch übersetzt, und dann kaufe ich sie eben auf Englisch, wie zum Beispiel *„Star Trek Borg“*.
Tobias Sch.: Ich warte lieber länger, dann gibt es das Spiel auf Deutsch. Und so fürs Englische muß man sich ja bloß anstrengen, muß dann im Lexikon nachgucken, das macht keinen Spaß mehr.
Sabine: Das mit dem Englisch, das stimmt schon. Der Nebeneffekt ist einfach, daß man etwas lernt.
ScreenFun: Und wie sieht es mit Lernprogrammen aus?
Sabine: Lernprogramme sind mir zu teuer. Ich geb' keine 100 Mark aus, damit ich am Computer das mache, was ich im Buch genauso machen kann. Und wenn ich schon Geld dafür ausgebe, dann will ich auch ein bißchen Spaß dabei haben. Und ich hab noch kein Lernprogramm gesehen, das Spaß macht.
ScreenFun: Aber das Spielen macht ja Spaß. Habt Ihr beim Spielen auch etwas über Euren Computer gelernt?
Felix: Ich habe mir zuerst gar keine Gedanken über das Spielen gemacht. Erst mal habe ich geschaut, daß ich das Ding überhaupt zum Laufen gebracht habe.
Tobias B.: Ich weiß, wie man ein Computerspiel installiert. Das habe ich daraus gelernt. Ich sitze halt bei meinen Eltern die ganze Zeit vorm Computer. Damit kenne ich mich aus. Zwar noch nicht sehr gut, aber immerhin gut genug, um Spiele spielen zu können.
Tobias S.: Ich habe erst am Computer gespielt, nachdem ich herausgefunden hatte, wo ungefähr die ganzen Tasten auf dem Keyboard sind.
Simon: Als ich meinen Computer gekriegt habe, wollte ich ein Spiel laden, und das hat nicht funktioniert. Dann bin ich zu meinem Cousin gegangen, und über den habe ich viel gelernt...
Sabine: Ein bißchen lernt man doch auf jeden Fall. Und später braucht man mit ziemlich großer Sicherheit Computer, dann kennt man sich immerhin schon ein bißchen aus...

Strategiespiele machen ein bißchen klüger. 3D-Shooter machen nur Spaß

David, 16 Jahre

André (14)

Paul (13)

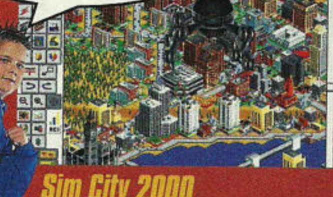
Tobias S. (15)

In einem sind sich alle einig: Spielen macht vor allem Spaß...

Das mit den englischen Spielen stimmt schon – der Nebeneffekt ist einfach, daß man etwas lernt

Sabine, 14 Jahre

Im Gespräch



Sim City 2000

Wenn Eltern spielen sollen, brauchst Du ihnen nur „Sim City 2000“ in die Hand zu drücken. Diese Mischung aus Wirtschafts-, Aufbau- und Strategiespiel ist sehr ernsthaft und doch komplex, motivierend und spielerisch tiefgehend. Als Stadtherr bestimmst Du, was wo und wann in Deiner Metropole gebaut wird. Nebenbei kümmerst Du Dich um Umweltverschmutzung, Energienetz oder Wasserversorgung.



GoldenEye 007

Dieser James Bond-3D-Shooter ist für Nintendo 64 nur als Import zu haben. Als James Bond ballerst Du Dich durch den vorletzten Bond-Streifen „Golden Eye“ – natürlich in genretypischer First-Person-Sicht. Mit ein paar zusätzlichen Pads können sogar vier Möchtegern-Bonds gegeneinander fighten.



Resident Evil

Mit „Resident Evil“ hat Capcom das Adventure-Genre auf der Playstation revolutioniert. Filmreife Kameraperspektiven, toll animierte 3D-Charaktere und eine unglaubliche Atmosphäre sorgen für unbehaglichen Gruseln. Denn in der verlassenen Villa warten mehr Monster, als Du zählen willst. Mehr über den in Kürze erscheinenden zweiten Teil erfährst Du ab Seite 10.

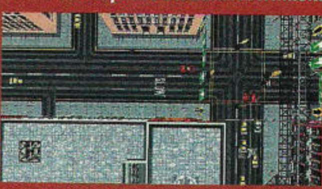
Star Trek Borg

Du hast mal wieder Probleme mit den Borg? Dann klicke Dich durch diesen interaktiven und spielerisch nicht allzu anspruchsvollen Film...



Formel 1

Flotte Arcade-Action statt Realitätsnähe. Im Formel-1-Renner von Psygnosis gibt's vor allem Raserspaß und Formel-1-Atmosphäre bis zum Abwinken.



GTA

Als Kleinganove machst Du Karriere als Autoknacker und arbeitest Dich bis in Mafiakreise vor. Aus der Vogelperspektive versuchst Du, soviele Gesetze wie möglich zu brechen.



Tomb Raider II

Lara Crofts zweiter Auftritt als wohlproportionierte Indiana-Jones-Konkurrentin stürmt die Charts. Flotte 3D-Grafik, spannende Story und knifflige Rätsel machen Lara zur wohl begehrtesten Computermaid.



Die „Sailor"-Kriegerinnen Merkur, Mars, Jupiter und Venus von Nicole aus Neustaßfurt

Zukunftsaussichten

Ich möchte fragen, ob es noch mehr Informationen über das Sega Dural gibt und wann es ganz genau herauskommt.
Felix, Neukirchen

Wann kommt die Playstation 2 auf den Markt? Kann man die derzeitigen Spiele auch auf der Playstation 2 spielen?
Christian, Obermoschel

Lieber Felix, lieber Christian,
die Firmen Sega und Sony halten sich mit Informationen sehr zurück. Man kann aber davon ausgehen, daß der Nachfolger des Saturn – Codename zuerst Dural, dann Katana, der endgültige Name steht noch nicht fest – nicht vor Sommer 1999 erscheinen wird.

Was das Erscheinungsdatum der Playstation 2 betrifft, werden sich die Spieler voraussichtlich sogar noch länger gedulden müssen. Wir versprechen, Euch auf dem laufenden zu halten.



Foto: Hans-Bernhard Huber

Einsendung des Monats

Bei der Ankunft dieser Medaille von Daniel (13) aus Grimma hatte der Briefträger schwer zu schleppen. Denn was auf dem Bild oben wie eine ganz „normale" kleine Medaille aussieht, ist in Wirklichkeit eine massive Messingplatte – sie ist sage und schreibe 20 Zentimeter breit.
Daniel hat die Platte mit dem originalgetreuen SCREENFUN-Logo verziert.
Ein originelles Geschenk, das einen festen Platz in der BRAVO SCREENFUN-Ehrenvitrine erhalten hat.

„C&C 2" mit Links

Mein Freund und ich wollen uns ein Link-Kabel für die Playstation kaufen. Braucht man zu „C&C 2" eine oder zwei Spiele-CDs?
Benjamin, Regensburg

Lieber Benjamin,
für Euer gemeinsames Spiel braucht jeder von Euch eine „Command & Conquer 2"-CD, da jeder Playstation die Spieledaten vorliegen müssen. Über das Link-Kabel werden lediglich Eure Positionsdaten übertragen.

Schweiz gewinnt

Kann man bei euren Gewinnspielen mitmachen, auch wenn man in der Schweiz wohnt?
Marc, Grellingen

Lieber Marc,
natürlich kannst Du auch als Schweizer an den Gewinnspielen teilnehmen. Für den Jackpot spielt es keine Rolle, wo die Postkarte herkommt. Versuch Dein Glück!

Wo bleibt das Abo?

Mein Freund hat bei euch das Päckchen mit den 3 Ausgaben eurer Zeitschrift bestellt (unsere Abo-Aktion 1+1=3, Anm. der Red.). Er hat es aber noch nicht bekommen! Wie lange dauert das?
Daniel, Schweigen

Lieber Daniel,
der Leserservice in Hamburg nimmt alle eingehenden Bestellungen auf und bearbeitet sie. Dann schickt er einen Brief an Deinen Freund. In diesem Brief steht, ab welcher Ausgabe er die SCREENFUN zugestellt bekommt.

In der Regel klappt das schnell und reibungslos. Wenn aber sehr viele Bestellungen eintreffen, kann es in einzelnen Fällen länger dauern. Wir hoffen, daß Dein Freund sein SCREENFUN-Päckchen inzwischen im Briefkasten gefunden hat!

Kontaktbörse „Sailor Moon"

Wir bekommen viele Anfragen nach den Adressen von Leserinnen und Lesern zugesandt, deren Zeichnungen und Skizzen in der SCREENFUN abgedruckt werden.

Natürlich können wir diese Adressen nicht einfach preisgeben. Doch bei Einzelanfragen leiten wir Kontaktwünsche an die betreffende Person weiter.

In Sachen „Sailor Moon" gehen eine Menge Kontaktwünsche ein – so würden Ramona aus Berlin und viele andere gerne Ela aus Dillingen kennenlernen, von der das tolle „Sailor Moon"-Bild in der SCREENFUN 1/98 stammt.

Darum richten wir für alle Fans von „Sailor Moon" eine Kontaktbörse ein. In diese Adressenliste kann sich jeder aufnehmen lassen. Die Adressen werden dann an die anderen „Sailor Moon"-Fans auf der Liste geschickt.

Alle, die an der Kontaktbörse teilnehmen wollen, schicken ihre Adresse mit einer Altersangabe an die Leserpost-Adresse (im Kasten rechts unten). Beachtet dabei aber unbedingt eines: Wenn Ihr noch keine 18 Jahre alt seid, müßt Ihr eine Einverständniserklärung Eurer Eltern beilegen, die uns erlaubt, Eure Adresse an Dritte weiterzugeben.

Übrigens: Wer an der Kontaktbörse „Sailor Moon" teilnimmt, kann auch noch etwas gewinnen! Mehr darüber erfahrt Ihr rechts im SCREENFUN-Aktions-Stern!



Wir verlosen 20 „Sailor Moon"-Soundtra unter allen TEILNEHMERN AN DER KONTAKTBÖRS „SAILOR MOON". Näheres dazu erfahrt Ihr im Kasten link Schreibt für das Gewinnspiel an BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Sailor Moon", Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 Münche Einsendeschluß ist der 18.3.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Sprachverwirrung

Ich habe mir ein Nintendo-64-Spiel g kauft. Eines verstehe ich dabei nic Warum ist die Sprachausgabe in englisc aber in den Bildschirmtexten steht al noch einmal auf deutsch?
Mathias, Duisburg

Lieber Mathias,
wir haben Deine Frage an den Herstell Nintendo gestellt und von ihm z Antwort erhalten, daß so etwas zustand kommt, weil die komplette Übersetzun eines Spieles in eine andere Sprach sehr zeitaufwendig ist. Gerade d Sprachausgabe ist am kompliziertest denn sie muß ja genau auf die Bild und so weiter abgestimmt sein – w bei einem Kinofilm. Um den Ersche nungstermin von Spielen dadurc nicht unnötig zu verzögern, würde generell viele Spielehersteller auf d Übersetzung der Sprachausgabe ve zichten und nur den Text selbst ersetze Damit bekäme jeder sein Wunschspi noch schneller.

Diese Auskunft ist korrekt. Hinz kommt natürlich aber noch ein weitere Punkt, der Kostenfaktor. Denn natürlic spart der Hersteller Geld, wenn er ei Spiel nur teilweise übersetzen läßt.

Die kampfesmutige Figur aus dem Spiel „Bomberman" stammt von Sebastian (14) aus Eutzsch

BRAVO SCREENFUN

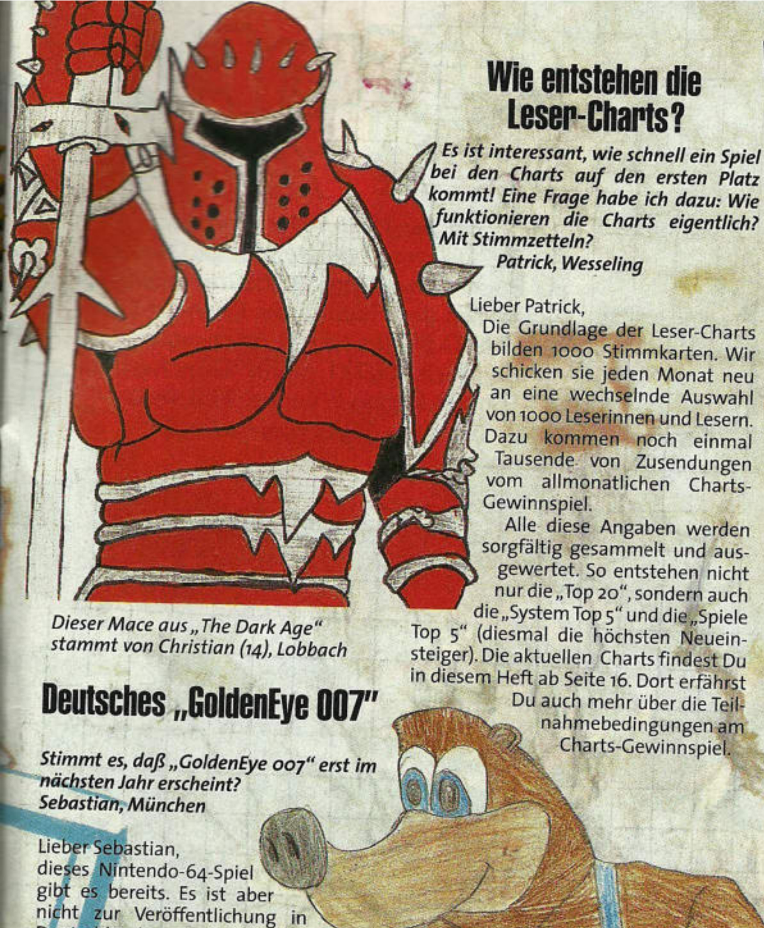
An alle Leserinnen und Leser!

Eure Meinung ist uns wichtig. Wenn Ihr Anregungen habt, was BRAVO SCREENFUN besser machen kann: Schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung loswerden wollt: Schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt: Schreibt uns. Unsere Adresse:
Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Leserpost"
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
oder schickt eine E-Mail an die folgende Adresse:
Screenfun1@aol.com
Das SCREENFUN-Team beantwortet alle Eure Briefe! Briefe, die wir hier abdrucken, müssen wir leider manchmal kürzen. Ein Hinweis für Cheater: Wir können kein Honorar für Eure Spiele-Tips bezahlen, freuen uns aber immer über Zusendungen!

Wie entstehen die Leser-Charts?

Es ist interessant, wie schnell ein Spiel bei den Charts auf den ersten Platz kommt! Eine Frage habe ich dazu: Wie funktionieren die Charts eigentlich? Mit Stimmzetteln?
Patrick, Wesseling

Lieber Patrick,
Die Grundlage der Leser-Charts bilden 1000 Stimmkarten. Wir schicken sie jeden Monat neu an eine wechselnde Auswahl von 1000 Leserinnen und Lesern. Dazu kommen noch einmal Tausende von Zusendungen vom allmonatlichen Charts-Gewinnspiel.
Alle diese Angaben werden sorgfältig gesammelt und ausgewertet. So entstehen nicht nur die „Top 20", sondern auch die „System Top 5" und die „Spiele Top 5" (diesmal die höchsten Neueinsteiger). Die aktuellen Charts findest Du in diesem Heft ab Seite 16. Dort erfährst Du auch mehr über die Teilnahmebedingungen am Charts-Gewinnspiel.



Dieser Mace aus „The Dark Age" stammt von Christian (14), Lobbach

Deutsches „GoldenEye 007"

Stimmt es, daß „GoldenEye 007" erst im nächsten Jahr erscheint?
Sebastian, München

Lieber Sebastian,
dieses Nintendo-64-Spiel gibt es bereits. Es ist aber nicht zur Veröffentlichung in Deutschland geplant. Du kannst noch versuchen, „GoldenEye 007" über einen Importhändler zu erhalten. Ansprechadressen und mehr über Importspiele findest Du in diesem Heft ab Seite 80.

Jens aus Steinbach hat Banjo aus „Diddy Kong Racing" gemalt



Alper Memis (14) freut sich über seinen neuen Multimedia-PC

Herzlichen Glückwunsch!

Stichwort „Voodoo2": ein kompletter Multimedia-PC als Hauptpreis:

Alper Memis, München

„Ski": 1 Carving-Ski-Ausrüstung „HEAD C."
Marian Karsten, Gelsenkirchen

„Fun1": je 1 Sony Playstation „Value Pack"
Benjamin Frake, Ochtrup • Andrea Kierdorf, Köln • Wilhelm Peek, Petershagen

„Miyamoto": 1 SCREENFUN mit Original-Autogramm von Shigeru Miyamoto
Philipp Cassinikos, Magstadt

„Bond": je 1 James-Bond-Basispack
Raphael Beckmann, Großenhain • Matthias Büttner, Coswig • Thomas Hudson, München • Andreas Lembach, Steinalben • Dominik Scholz, Fauluch

„BRAVO-Quix": je 1 BRAVO-Quix
Sebastian Huber, Weismain • Tim Seiz, Berlin • Sabine Veithen, Düren

„Chartskarte": 1 Nintendo 64 mit 3 Spielen eigener Wahl
Kathrin Wippich, Lichtentanne

„Charts 1": je 1 Spiel eigener Wahl
Martina Wolf, Auerbach • Christoph Schmid, Nagold • Nebahat Erkoc, Herne • Carsten Simansky, Bruchköbel • Matthias Laska, Saarwellingen • Jens Hessel, Hainichen • Markus Kriegl, Vilshofen • Oliver Reymann, Minden/Westfalen • Marvin Winkelmann, Thale • Simon Keßler, Hirschhorn

„TOCA": je 1 „TOCA Touring Car Racing"-Schlüsselanhänger
Benjamin Bald, Bendorf • Hendrik Bauer, Denkendorf • Tony Becker, Callenberg • Viktor Brumhardt, Grosheim • Markus Burbach, Soest • Leonardo di Mauro, Düsseldorf • Christian Dolinsky, Wismar • Anna Domachowski, Krefeld • Oliver Evers, Rhede • Stephan Georgi, Berlin • Marc Gilg, Jettingen • Dagmar Glunz, Hamburg • Felix Gottschalk, Dresden • Gerhard Gruber, Jena • Gerd Haschke, Bad Lauterberg • Frank Heinrich, Berlin • Karsten Heinze, Neustadt a.Rbge. • Rene Hinterkörner, Düsseldorf • Daniel Hövel, Rheinbach • Keith Hufski, Bochum • Sabrina Hutter, Kelberg – Zermüllen • Oliver Jansen, Haren • Eduard Jendroska, Bünde • Bernd Kaiser, Erlangen • Julian Köster, Bremen • Falco Kuschel, Schalkmühle • Richard Mayer, Bad Neuheim • Christian Meißner, Vieselbach • Thomas Nordmann, Kelmis • Michael Pehnke, Leipzig • Lars Pöpperl, Görlitz • Julia Rauschecker, Haiming • Manuel Renner, Umkirch • Andreas Ritter, Obermalingen • Demian Sager, Aarau • Stefan Salewski, Oderberg • Fred Schepers, Bottrop • Moritz Schulz, Dietzenbach • Christian Schwarz, Düsseldorf • Alexander Seitz, Galgweis • Sebastian Skrynecki, Duisburg • Thomas Stegemann, Wietmarschen • Jonathan Ungereit, Ribbesbüttel • Alexander Voigt, Schwerin • Andy von Bonynkowski, Starnberg • Markus Wolf, Pforzheim-Würm • Suphatra Worabut, Dinslaken • B. Zander, Berlin • Markus Ziemann, Berlin • Philip Zwererz, Arnach

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN 1/98. Auch diesmal gibt es tolle Preise – blättert auf Seite 122!

Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen.

BRAVO SCREENFUN

4/98 Vorschau



Ganz schön düster: „StarCraft"



Ganz schön bunt: „Yoshi's Story"

In der nächsten Ausgabe nehmen wir Nintendos „Yoshi's Story" unter die Lupe ● PC-Spieler freuen sich auf den futuristischen Strategiehammer „StarCraft" ● Für die Playstation erwarten wir „Gex 2" ● Und in der letzten Folge der „Tomb Raider II"-Lösung geht's den Bösewichten endgültig an den Kragen. ● Also: Dabeisein ist alles!

Das Heft 4/98 erscheint am 18.3.98

AUFLÖSUNGEN

VON HEFT 2/98



Das Lösungswort des Kreuzworträtsels „Fun 2" lautet: WING COMMANDER



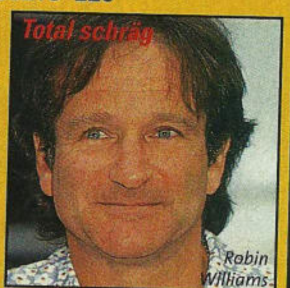
Bilderrätsel: Spielwarenmesse

VON SEITE 116

Suchbild



Total schräg



Robin Williams



BRAVO SCREENFUN

AKTION!

Ein Berg von tollen Preisen: Im Jackpot warten jede Menge Gewinne auf Euch. Schickt pro Verlosung eine Postkarte mit dem jeweiligen Stichwort an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort …, Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 18.3.1998.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1 x voll ausgerüsteter Online-PC – Seite 99

Ab ins Internet: Diesmal verlost SCREENFUN die komplette Hardware zum Einstieg ins Internet. Nämlich einen Pentium 200 MMX mit 32 MB RAM, 2 Gigabyte Festplatte und einer Matrox Millenium 4 MB – und mit dem derzeit schnellsten Modem mit 56KB/s. Ein 17-Zoll-Monitor, eine Soundblaster 16 und ein 24fach-CD-ROM-Laufwerk dürfen natürlich nicht fehlen. Mit dem Stichwort **„homepage"** nehmt Ihr an der Verlosung dieses Multimedia-PC teil.

20 x Soundtrack von „Sailor Moon" – Seite 120

Unter allen, die ihre Adresse mit allen benötigten Angaben schicken, verlosen wir 20mal den Soundtrack der kultigen RTL2-Serie „Sailor Moon". Das Stichwort ist **„Sailor Moon"**.

5 x Sony Playstation – Seite 117

Je eine Sony Playstation winkt fünf glücklichen Gewinnern, die das knifflige Rätsel auf der Fun-Seite lösen. Bitte das Stichwort **„Fun 3"** vermerken. Das Rätsel findet Ihr auf Seite 117.

10 x ein Spiel eigener Wahl – Seite 1

Insgesamt 10 Spiele Eurer Wahl verlosen wir unter allen Einsendern, die uns ihre Top 5-Spiele verraten. Das Stichwort heißt **„Charts 3"**, die aktuellen SCREENFUN-Charts findet Ihr ab Seite 16.

1 x Lara Croft-Statue
5 x „Tomb Raider II"-T-Shirts – Seite 111

Lara Croft zum Hinstellen, T-Shirts zum Anziehen – der Traum aller Lara-Fans kann unter dem Stichwort **„Lara"** erfüllt werden. Wir verlosen eine 40 cm hohe Lara-Statue und fünf T-Shirts mit „Tomb Raider II"-Motiv.

1 x komplette „Asterix"-Comic-Sammlung
5 x Asterix-CD-ROMs
1 x Plüsch-Obelix – Seite 91

Wir verlosen einmal die komplette „Asterix"-Comic-Sammlung und fünf mal ein Asterix-und-Obelix-Spiel „Die Suche nach dem schwarzen Gold" sowie einen Obelix aus Plüsch. Schickt uns eine Postkarte mit dem Stichwort **„Asterix"**.